JUEGOS CON BARAJA ESPAÑOLA

ÍNDICE

JUEGOS CLÁSICOS CON BARAJA ESPAÑOLA

El tute	1-12
El tute subastado	13-24
El chinchón	25-36
Las siete y media	37-48
La brisca	49-60
La manilla	61-74
El guiñote	75-84
El tresillo	85-108
El mus	109-144
El truco	145-168

El Tute

El tute es uno de los juegos de baraja española que goza de mayor popularidad. Por ello, existen y se practican múltiples modalidades y variantes. Algunas de ellas se refieren al número de jugadores que intervienen en la partida, que pueden ser 2, 3 o 4. Otras difieren por variaciones en sus reglas.

El nombre del juego proviene de la palabra italiana *tutti*, porque gana el juego quien reúne todos los reyes o todos los caballos.

Objetivo del juego

Una partida se juega a un determinado número de juegos, establecido de antemano.
Para ganar un juego se deben reunir en la mano los cuatro caballos (tute de caballos) o los cuatro reyes (tute de reyes), o bien alcanzar 101 tantos sumando el valor de las cartas de las bazas ganadas.

Origen:
Italia

Baraja:
española

N° de naipes:
40

Jugadores:
de 2 a 4
(según la variante)

Duración de la partida:
a establecer por los jugadores

Dificultad:
♣

Tipo de juego:
bazas con palo de triunfo

El jolgorio producido tanto en los jugadores como en los mirones por un lance de la partida queda muy bien reflejado en «Jugadores de cartas», de Adriaen Brouwer (Oudenarde, *c.*1605-Amberes, 1638). El pintor flamenco, cuya vida fue agitada y aventurera, extrajo de sus correrías por tabernas y tugurios su principal fuente de inspiración para su obra pictórica.

NÚMERO DE JUGADORES

El tute corriente u original y el tute habanero o americano son para dos jugadores. El tute arrastrado o indómito y el tute subastado son para tres jugadores. En el tute corriente pueden jugar cuatro jugadores en parejas. Los miembros de la pareja se sientan frente a frente.

TIPO DE BARAJA

Excepto en la modalidad del tute subastado (que se juega sin doses), para jugar al tute se utiliza la baraja española de 40 cartas. Si se utilizara una baraja francesa o inglesa, habría que quitar los ochos, los nueves y los dieces; las reinas harían de caballos y los valets o jacks, de sotas; el resto de las cartas (ases, reyes, doses, treses, cuatros, cincos, seises y sietes) son equivalentes.

VALOR DE LAS CARTAS

En todos los palos, el orden de las cartas, de mayor a menor, es el siguiente: as (que vale 11 tantos), tres (10 tantos), rey (4 tantos), caballo (3 tantos), sota (2 tantos). El siete, seis, cinco, cuatro y dos no

VALOR DE LAS CARTAS

(de mayor a menor)

As	11 tantos
Tres	10 tantos
Rey	4 tantos
Caballo	3 tantos
Sota	2 tantos
Siete	0 tantos
Seis	0 tantos
Cinco	0 tantos
Cuatro	0 tantos
Dos	0 tantos

tienen ningún valor en tantos, y por ello se llaman cartas blancas. En el mismo palo, una carta cualquiera de la serie indicada gana a cualquiera de las siguientes, y es ganada por cualquiera de las anteriores.

TANTEO

Tienen valor en tantos las cartas, los acuses o cánticos y la última baza del juego.

Los *acuses* o *cánticos* son la combinación de rey y caballo del mismo palo en mano de un jugador. Valen 40 tantos cuando son de palo de triunfo y 20 tantos cuando son de palo que no es triunfo.

La última baza del juego, también llamada a veces *monte*, vale 10 tantos, llamados *diez de últimas*. Siempre gana quien más tantos consigue (excepto en el caso de que haya un *tute*), pero en caso de empate gana quien ha hecho la última baza, es decir, quien ha ganado las diez de últimas o monte.

Por lo tanto, en cada partida hay en juego 30 tantos por palo por el valor de las cartas, lo que da un total de 120 por tantos de las cartas. A este tanteo hay que añadir los diez tantos de las diez de últimas, lo que da un total de 130, que es fi-

VOCABULARIO ESPECÍFICO

Acuse Declaración por la que un jugador manifiesta que tiene en su mano caballo y rey del mismo palo.

Asistir Jugar una carta del mismo palo que la jugada por el mano.

Baceta Montón de cartas que quedan tras el primer reparto en los tutes entre dos jugadores.

Baza Grupo de naipes que se juega en cada mano.

Cántico Acuse.

Contrafallar Echar una carta cualquiera por no poder asistir (no tener carta del palo jugado), ni pisar (no tener triunfo superior al jugado).

Fallar Jugar triunfo cuando no se tiene carta del mismo palo que la que haya jugado el mano.

Mano Jugador que inicia cada baza.

Montar Asistir con carta superior.

Monte Última baza del juego.

Pintar Marcar o señalar el palo de triunfo.

Pisar Fallar con un triunfo superior al jugado por un jugador anterior.

Postre Jugador que termina una baza.

Renuncio (hacer un) No jugar una carta de la mano cuando es obligatorio hacerlo; es decir, no montar, asistir o fallar cuando debe hacerse de acuerdo con las reglas del tute.

Tute Reunión en la mano de un jugador de los cuatro reyes (tute de reyes) o de los cuatro caballos (tute de caballos).

Vuelta Segundo reparto que se hace en el tute entre dos jugadores cuando ninguno de ellos ha alcanzado los 101 tantos en el primero. Se usa en la expresión *dar la vuelta*.

jo para todas las partidas. El resto de tantos que pueden obtenerse dependerá de si hay acuses o no. Así, el valor total de tantos que pueden lograrse en un juego es de 130 sin acuse; 150, con 20 de acuse; 170, con 40 de acuse; 190, con 60 de acuse; 210, con acuse de 80; y 230, con 100 de acuse, que es el máximo (tres acuses de 20 y uno de 40). Estos tanteos son los más altos que pueden conseguirse en un juego dependiendo de los acuses que haya en el mismo.

TUTE

Es la combinación de los cuatro reyes (*tute de reyes*) o los cuatro caballos (*tute de caballos*) en la mano de un jugador.
El tute no está admitido en todas las modalidades de juego, pero cuando se admite, el jugador que lo canta gana el juego.
Si se tiene un tute de mano, puede cantarse y se gana sin necesidad de jugar. Si se reúne durante el juego, no puede cantarse hasta después de haber ganado una baza.

BAZA

En el tute, una baza es el grupo de naipes que se juega en cada mano. Por tanto, una baza está formada por una carta de cada uno de los jugadores. Si hay dos jugadores, la baza se compone de dos cartas; si son tres los jugadores, habrá tres cartas en la baza, y éstas serán cuatro si los jugadores son cuatro.
En cada baza hay un palo que domina, el de la carta jugada por el mano. Si en la baza no se juega triunfo, gana la carta más alta de las del palo jugado por el mano, aunque las jugadas por el resto de jugadores sean de más valor. Si algún jugador tira una carta del palo de triunfo, la carta más alta de este palo gana la baza, aunque sea de menor valor que las otras cartas jugadas.
Para ganar una baza, debe tirarse una carta del mismo palo que el mano, superando las que hay sobre la mesa (hay que montar) o bien jugar carta de triunfo (fallar).
El jugador que ha tirado la carta que gana la baza recoge los naipes y se convierte en el mano para la baza siguiente. Esto le permite escoger además la carta con la que dará comienzo esa ronda.

EL PALO DE TRIUNFO

Como de su nombre se desprende, el palo de triunfo es el que permite ganar –triunfar– sobre los otros palos.
En el tute, el palo de triunfo se determina al azar. Es la última carta del reparto, cuando se dan todas, o la superior de la baceta (que se convertirá en la inferior) en los juegos para dos jugadores, en los que no se reparten todas las cartas al inicio del juego.
Salir de palo de triunfo se llama *arrastrar*. Esta jugada sólo tiene interés cuando es obligado asistir y se dispone de cartas altas con las que se espera ganar la baza. Al arrastrar, se quitan los triunfos de las manos de los adversarios, y de este modo se hace posible ganar la baza con las cartas altas propias.

INICIO DEL JUEGO

En todas las modalidades de tute, al igual que en la mayoría de juegos de naipes, lo primero que se ha-

El tute, sea de reyes
o de caballos,
es la jugada definitiva
en una partida:
el jugador que reúna
los cuatro reyes
o los cuatro caballos
puede cantarlo
en cuanto haya
ganado una baza,
y con ello habrá
ganado el juego.

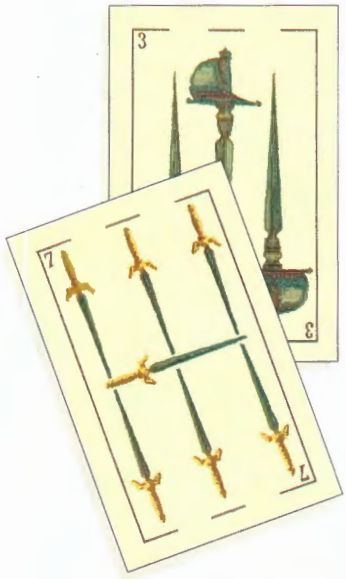
ce es un sorteo para determinar qué jugador empieza dando las cartas y el lugar que deberá ocupar cada uno de los jugadores alrededor de la mesa.
En todos los lances de la partida (determinar los puestos, dar las cartas, jugar los naipes), el sentido del juego es el contrario al de las agujas de un reloj.

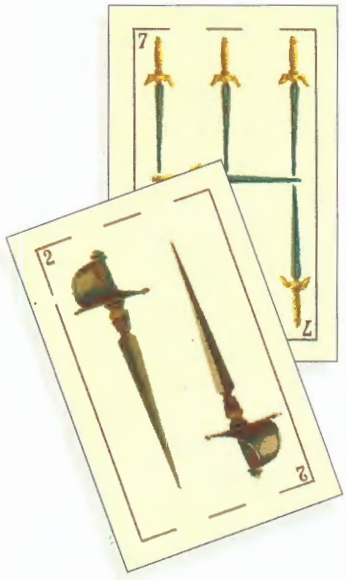
DESARROLLO DEL JUEGO PARA DOS JUGADORES

TUTE CORRIENTE U ORIGINAL

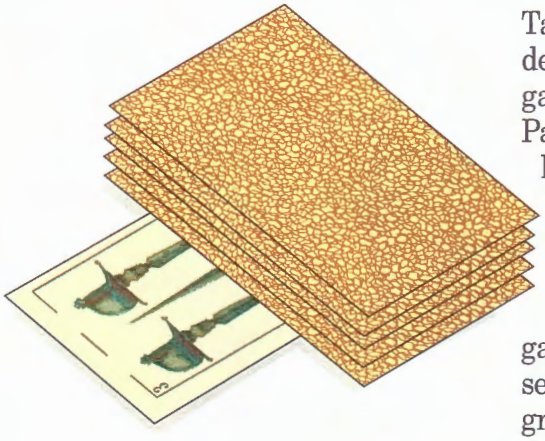
Después de barajar y dar a cortar (al cortar hay que alzar o dejar más de cinco naipes), el jugador que reparte las cartas da seis a cada uno en dos veces, o sea, de tres en tres. A continuación vuelve la siguiente, que deja sobre la mesa. Esta carta vuelta *pinta* o marca el triunfo, es decir, el palo de triunfo es el de esta carta. Sobre esta carta deja, boca abajo, la *baceta*, o sea, el resto de cartas que han quedado sin repartir.

Sale el *mano* (el jugador que no ha repartido) con una carta; responde el otro con la suya. El que gana la baza, que pasa a ser mano para la baza siguiente, la recoge y la deja boca abajo junto a sí en un montón. Cada uno de los jugadores roba una carta de la baceta, empezando por el que ha ganado la baza anterior, y sigue el juego de igual modo, hasta terminar la baceta (incluyendo la carta que pinta). Finalmente, se juegan las seis cartas que quedan en la mano.
Mientras haya baceta, no hay obligación de asistir a ningún palo, ni de montar cuando se asiste. Esta situación cambia cuando se termina la baceta. En las seis últimas bazas es obligatorio –siempre que se disponga de naipes adecuados– *montar* (asistir con carta superior del mismo palo, si se dispone de ella), *asistir* (si se tiene carta del mismo palo de cualquier valor) o *fallar* (cuando no se puede asistir y se dispone de triunfo), siguiendo este orden. Es decir, si se puede montar, hay que montar; si no se puede montar y se puede asistir,





Cuando la carta que pinta es un as, un tres, un rey, un caballo o una sota, el jugador que tenga el siete del mismo palo puede intercambiarlas. Eso sí, avisando previamente al contrario y poniendo su carta bajo la que pinta, que no podrá tomar hasta que gane baza. La misma operación puede llevarse a cabo, de idéntica manera, para cambiar el siete por el dos.



se asiste; si no se puede asistir, se falla si se dispone de triunfo. Si no es posible realizar ninguna de estas acciones, se echará cualquiera de las otras cartas.

La no obligación de asistir o de fallar hasta terminar la baceta es para facilitar la posibilidad de los acuses o la composición de un tute. Cuando la carta que pinta es un as, un tres, un rey, un caballo o una sota, puede cambiarse por el siete del mismo palo. Si es una carta blanca (el siete, el seis, el cinco o el cuatro), puede cambiarse por el dos. Estas jugadas pueden hacerse sucesivamente. Un jugador puede cambiar el naipe de valor que pinta por el siete. Luego, en una mano posterior, un jugador –cualquiera de los dos– puede cambiar el siete por el dos. Pero, en cualquier caso, para hacer el cambio, el jugador que tiene el siete o el dos debe avisar al contrario de que desea hacerlo, poniendo su carta debajo de la que pinta, y no puede tomar ésta hasta que gane una baza (desde el anuncio del cambio hasta que gane la baza jugará con sólo cinco cartas en su mano, es decir, con una carta –de triunfo– menos).

Los acuses o cánticos de 40 o 20 tampoco pueden hacerse hasta haber ganado una baza, y no se pueden cantar dos al mismo tiempo.

Tampoco pueden cantarse los tutes de caballos o de reyes hasta haber ganado alguna baza.

Para ganar un juego, hay dos posibilidades. Una es la de cantar tute (de caballos o de reyes); esta jugada da la victoria automáticamente, es decir, después de que un jugador ha cantado tute ya ha ganado y no se sigue jugando. Si no se canta tute, para ganar deben lograrse 101 tantos o más. Una partida se juega a varios juegos, por ejemplo, a ocho.

Si los dos jugadores consiguieran superar los 101 tantos en el mismo juego, ganará el que haya obtenido mayor puntuación; si los dos tuvieran los mismos tantos ganará quien haya hecho la última baza. En cualquier caso, es obligatorio agotar todas las cartas de la baceta antes de contar los tantos.

Si ninguno de los dos jugadores canta tute, ni alcanza los 101 tantos en ese reparto, se procede a un segundo reparto, llamado habitualmente *dar la vuelta*. Este reparto de cartas es efectuado por quien haya ganado las diez de últimas en el reparto anterior; es decir, se considera que se está siguiendo el mismo juego. En el momento en que se da la vuelta, hay que memorizar los tantos que se van haciendo y sumarlos –mentalmente– con los que se tenían de las bazas anteriores. Cuando un jugador cree que ha alcanzado los 101 tantos, lo canta y se termina el juego. Se procede entonces a la comprobación. Si ha llegado a los 101 o los ha superado, gana el juego; en caso contrario, o sea, si se ha equivocado al contar, lo pierde y gana el otro jugador, aunque haya hecho menos tantos. Obsérvese que ahora no gana quien haya hecho más tantos, sino el primero que canta que ha llegado a los 101.

SABÍA QUE...

Uno de los artistas naiperos cuyo trabajo se ha conservado hasta nuestros días es el denominado *Spielkartenmeister*. El Maestro de los Naipes (*Spielkartenmeister* significa literalmente «maestro de las cartas de juego») fue un artista alemán, de nombre ignorado, cuya obra está documentada entre 1430 y 1450, y uno de los grabadores más importantes de la zona del Rin. Es especialmente admirado por un juego, del que se conservan sesenta cartas, que se distingue por su excepcional técnica de grabado y por el exquisito empleo de la línea en los detallados y realistas dibujos de las figuras humanas, plantas y animales que aparecen en él.

Los jugadores se turnan para dar las cartas *por juegos completos*. Por tanto, si se completa el juego con un solo reparto, la siguiente vez da el jugador que no lo ha hecho antes. Este mismo jugador será el que dará las cartas, aunque sea necesario dar la vuelta, independientemente de que haya hecho antes las diez de últimas y ya haya hecho el segundo reparto.

La partida termina cuando un jugador ha ganado el número de juegos determinado inicialmente.

Penalizaciones. Ya se ha mencionado la pérdida del juego si se cantan los 101 tantos al dar la vuelta y no se ha alcanzado este tanteo. Otras penalizaciones que conllevan la pérdida automática del juego son el *renuncio* (no montar, asistir o fallar, pudiendo realizar algunas de estas acciones por este orden) en las seis últimas bazas del juego, y encontrarse en algún momento del juego con carta de más o de menos (excepto cuando la carta está bajo la baceta para el cambio de la carta que pinta).

TUTE HABANERO O AMERICANO

Ésta es la modalidad preferida para dos jugadores. A continuación señalaremos sus diferencias con el tute corriente anterior. En todo lo que no se indique que es distinto, debe considerarse que es idéntico.

Reparto. Se dan ocho cartas a cada jugador.

Asistir. Mientras haya baceta, sólo es obligado asistir al palo de triunfo (o sea, si el mano arrastra), pero no es obligado montar. El jugador que no asiste un arrastre por no tener triunfo, deberá ir dejando sobre la mesa tapadas las cartas que vaya tomando de la baceta. Estas cartas no podrá ponérselas en la

mano, pero sí jugarlas, hasta que haya jugado todas las cartas que tenía en su mano en el momento de no asistir al arrastre, para que el contrario pueda comprobar que no hizo un renuncio.

Tute. El tute carece de valor, por lo que no interviene en esta variante.

Capote. Hacer o dar capote consiste en ganar las ocho bazas que quedan por jugar una vez terminada la baceta. Esta jugada es la característica fundamental del tute habanero y permite ganar el juego, independientemente del número de tantos que se sumen.

Para hacer capote es necesario anunciar previamente que se intenta hacer esta jugada. Si el contrario hace alguna de esta últimas ocho bazas, es él quien gana el juego.

DESARROLLO DEL JUEGO PARA CUATRO JUGADORES

Para jugar se forman parejas, es decir, equipos de dos jugadores que se sientan frente a frente.

Se determina por suerte quién da las cartas la primera vez. Este jugador reparte diez cartas a cada jugador y muestra la última suya que pinta el triunfo.

El orden de juego y las normas son las del tute corriente. Como no hay baceta, es obligado montar, asistir y fallar desde la primera baza, penalizándose el renuncio con la pérdida del juego. Después de ganar una baza pueden hacer un acuse cada uno de los dos compañeros.

Gana el juego la pareja que hace más tantos. La partida se juega a un número determinado de juegos.

TUTE GANA-PIERDE

Ésta es una modalidad del tute muy entretenida que se juega individualmente entre cuatro o cinco jugadores con una baraja española de cuarenta cartas.

El jugador que da las cartas, las reparte en su totalidad entre los jugadores participantes, descubriendo la última suya que pinta el triunfo. Las cartas tienen el mismo valor que en el tute corriente.

El objeto del juego es hacer el menor número posible de tantos, ya que perderá el juego quien más tantos consiga. Ahora bien, si un jugador consigue 101 tantos o más, se dice que *se sale*, se convierte en el único ganador y el resto de jugadores se anota un juego perdido cada uno.

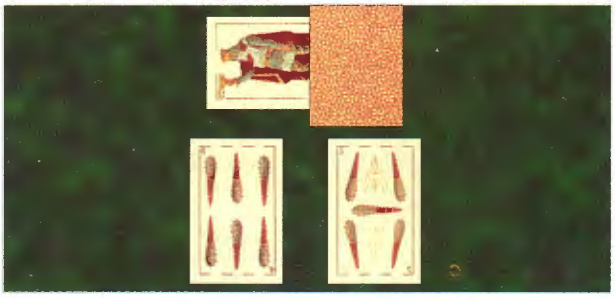
En esta modalidad de tute es obligatorio montar, asistir, fallar y pisar, permitiéndose el contrafallo. Esta jugada sólo es conveniente como sacrificio para evitar que un jugador se salga.

Los acuses de 40 o 20 puede realizarlos el jugador que se lleva la baza y la suma de los tantos de los cánticos es obligatoria; sin embargo, no es obligatorio hacer los acuses, interesando éstos únicamente para salirse. Lo mismo sucede con las diez de últimas, que pueden contarse o no, según convenga a quien las haya hecho. Con todo, si al finalizar el juego hubiese igualdad de tantos entre dos o más jugadores, pierde el que haya hecho las diez de últimas, y si ninguno de los jugadores empatados las hizo, perderá aquél de los jugadores que esté situado más próximo a la derecha del que hizo estas últimas.

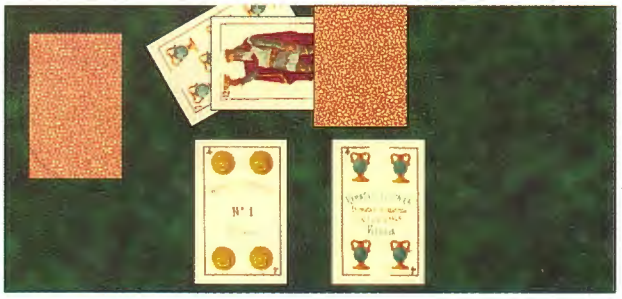
PARTIDA COMENTADA

Desarrollo paso a paso de una partida de tute corriente entre dos jugadores, desde el reparto inicial de las seis primeras cartas hasta el recuento final de los puntos, que permitirá conocer el vencedor de la partida; se comentan las diversas incidencias que se presentan a lo largo de las veinte bazas. Se seguirán las reglas del Tute corriente u original. Recuérdese que en cada baza se roba una carta.

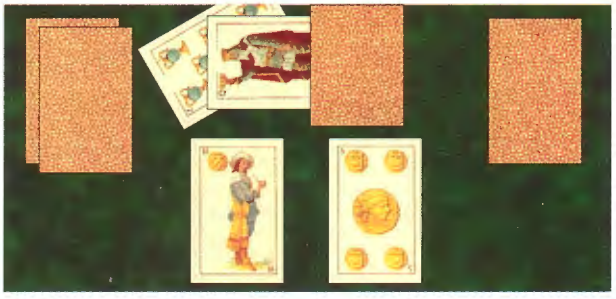
1 Después del sorteo para dar las cartas, se baraja y se corta. El repartidor da seis cartas a cada jugador en dos grupos de tres cartas y descubre la siguiente, que pinta el triunfo.



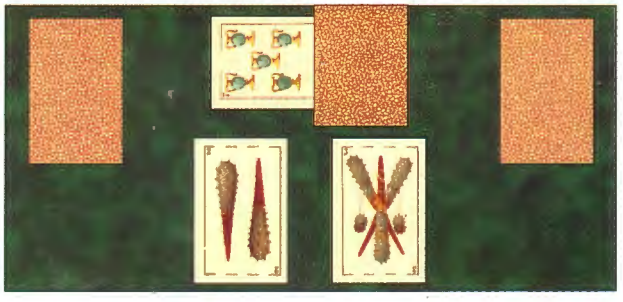
2 El jugador mano sale del cinco de bastos, que es ganado por el seis del mismo palo. De dos cartas del mismo palo, gana la más alta.



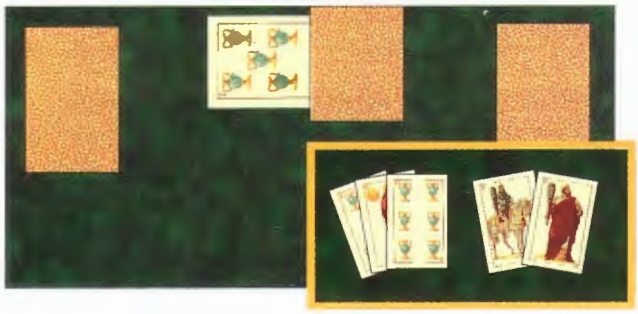
3 El siete de copas bajo el rey para anunciar el cambio de naipe. El cuatro de oros es fallado con el cuatro de triunfo, que gana la baza.



4 El cinco de oros es ganado por la sota del mismo palo. Tras ganar la baza, el jugador puede coger el rey de copas.

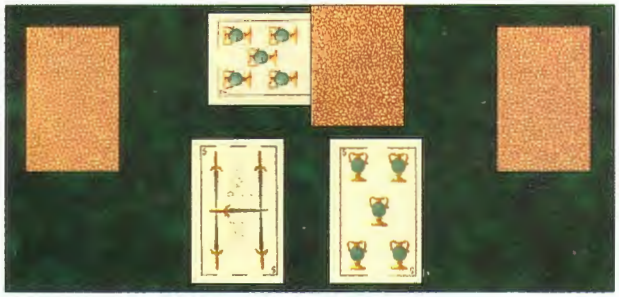


5 Sale del dos de bastos. Su contrincante lo supera con el tres del mismo palo. Ya tiene 10 puntos en su haber.

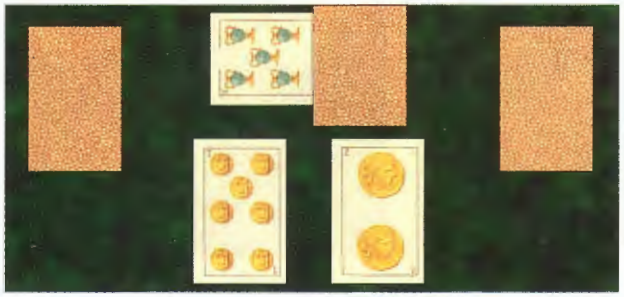


6 Tras ganar la baza, canta *veinte en bastos*, ya que tiene el rey y el caballo de este palo, que en esta partida no es el triunfo.

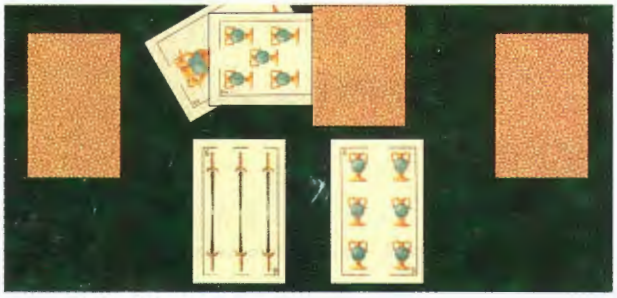
7 El caballo de bastos es fallado con la sota de copas. Si hubiera sido obligatorio asistir, se saldría con el seis de triunfo.



8 Cinco de espadas fallado por el cinco de copas y, tras ganar la baza, el jugador canta las veinte en oros.



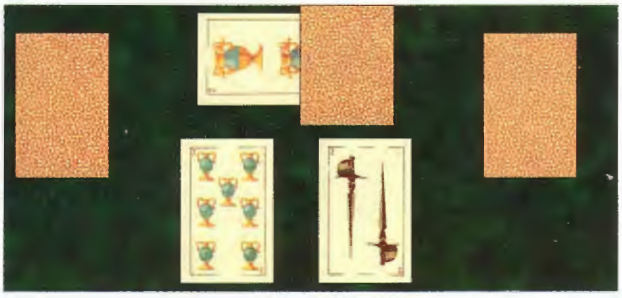
9 La salida siguiente de dos de oros es ganada por el siete del mismo palo. Ganar esta baza representa tener la mano para la siguiente.



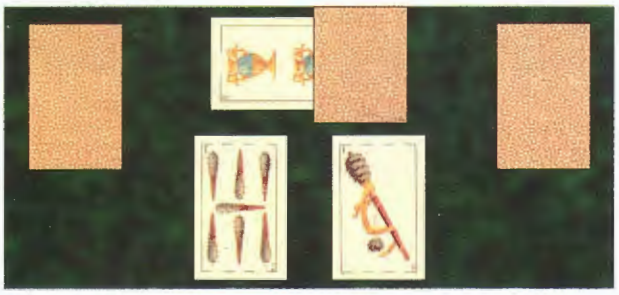
10 Seis de espadas fallado por el seis de copas. Dos listo para sustituir al siete.

11 Sota de bastos fallada con el tres de copas, y ya puede coger el siete de copas.

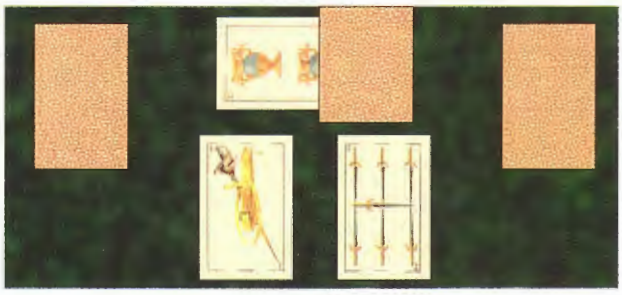
12 En la sota de espadas, el segundo jugador tira el cuatro de bastos. El primer jugador deduce que ya no le quedan triunfos.



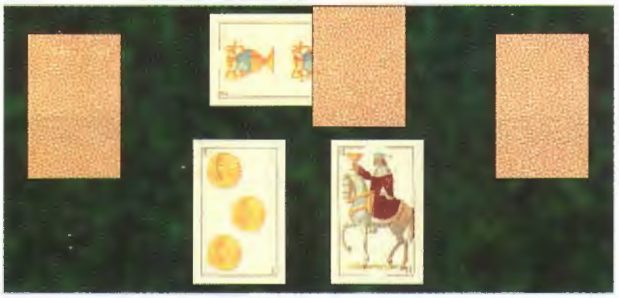
13 En el juego intermedio no es de utilidad arrastrar, pero en ocasiones no se puede hacer otra cosa.



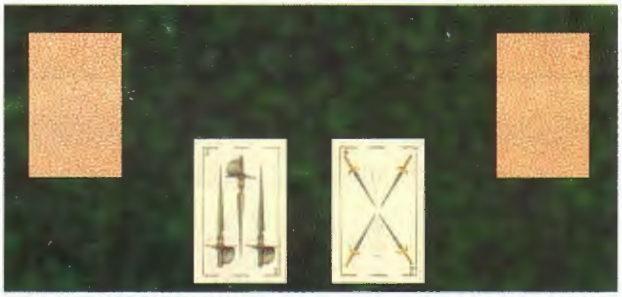
14 La salida de siete de bastos es cubierta por el as de bastos, que gana la baza y proporciona 11 puntos a la cuenta del jugador.



15 Ahora se da el mismo caso, pero con los jugadores invertidos. El siete de espadas es cubierto por el as, que gana la baza.



16 El tres de oros es fallado con el caballo de copas. En esta partida nadie va a cantar las cuarenta.



17 Cuando es posible, conviene ganar las bazas con cartas de valor, asegurando de este modo sus puntos para el recuento final.

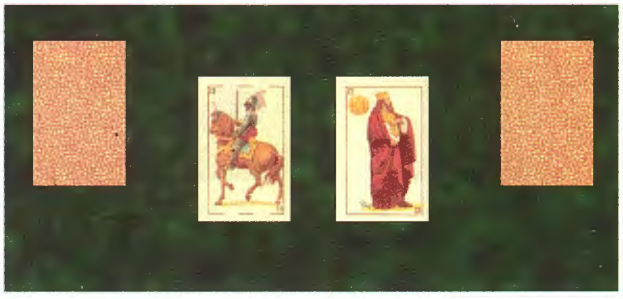
18 Tras ganar la baza anterior, canta veinte en espadas y arrastra con el dos de copas.

19 La salida de seis de oros es ganada por el as. Este jugador sabe que su mano es firme y que ganará las restantes bazas.

En todos los juegos de bazas es conveniente llevar un control de las cartas que han aparecido de cada uno de los palos, en especial del de triunfo. En el tute, conocer las cartas que se han jugado antes de terminar la baceta, permitirá deducir las cartas que quedan en la mano del adversario y poder elaborar una estrategia que permita ganar el máximo número de bazas y de tantos. Por ejemplo, arrastrando u obligándole a gastar los triunfos con cartas blancas, para poder ganar con las propias cartas de valor.

20 Para asegurarse de llevar bien la cuenta, hace un último arrastre de rey.

21 El rey de espadas gana la mano, ya que el otro jugador no ha tirado carta superior del palo, ni carta de triunfo.



22 Aunque el rey de oros vale más que el caballo, no gana la baza, ya que no es carta de triunfo ni del palo de salida.

23 Éstas son las cartas de valor de cada uno de los jugadores para el recuento final (suele hacerse sin separarlas de las cartas blancas). El jugador de la derecha tiene 45 puntos, a los que hay que añadir los 40 de los dos cantes. El jugador de la izquierda tiene 75 puntos, a los que hay que añadir los 20 del canto de espadas y las diez de últimas, con lo que obtiene un total de 105 puntos, lo que le da la victoria en la partida.

El Tute Subastado

El tute subastado, popularmente conocido como «el subastao», es una modalidad de tute para tres jugadores muy entretenida, al tiempo que es uno de los juegos más interesantes y difíciles de los jugados con baraja española.

Objetivo del juego

Conseguir el total de puntos declarado en la subasta.
Estos puntos se consiguen sumando el valor de las cartas de las bazas ganadas, los acuses, y el premio por ganar la última baza («diez de últimas»).

El tute subastado es un juego ampliamente difundido, como se aprecia en esta pintura que muestra a unas campesinas jugando una partida.

Origen: **Italia**

Baraja: **española**

N° de naipes: **36**

Jugadores: **3**

Duración de la partida: **a establecer por los jugadores**

Dificultad: ♣♣♣

Tipo de juego: **bazas con palo de triunfo y subasta para establecerlo**

NÚMERO DE JUGADORES

El tute subastado es una modalidad de tute que se juega entre tres jugadores.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al tute subastado deberá emplearse la baraja española de 40 cartas, de la que se habrán retirado los doses, quedando de este modo 36 cartas (9 de cada palo). Esto permitirá una distribución exacta de las cartas entre los jugadores (corresponderán 12 a cada uno).

VALOR DE LAS CARTAS

En todos los palos, el orden y el valor de las cartas son los mismos que en los demás juegos de la familia del tute. Es decir, de mayor a menor: as (11 tantos), tres (10 tantos), rey (4 tantos), caballo (3 tantos), sota (2 tantos), siete, seis, cinco y cuatro. Estas cuatro últimas cartas, que no tienen ningún valor en tantos, se denominan *cartas blancas*.

LA SUBASTA Y EL PALO DE TRIUNFO

Una vez repartidas las cartas según las normas del tute corriente, y antes de iniciar el juego con ellas, se realiza una subasta para determinar cuál de los tres participantes en el juego va a actuar como *jugador*. Éste será el que ofrezca más tantos.

Se suele fijar un mínimo de tantos para iniciar la subasta, que, generalmente, es de 60. Recuérdese que el total de tantos de una partida de tute es de 130 sin acuses, y que se puede llegar a los 230 con cuatro acuses.

Después de repartidas las cartas, la última carta del mazo no pinta el triunfo, como sucede en las otras modalidades del tute. El triunfo será escogido por el jugador, es decir, por quien gane la subasta.

Con las cartas que tienen en la mano, los jugadores harán sus cálculos sobre los tantos que podrán hacer, teniendo en cuenta que será triunfo el palo que más les convenga. Así, si un jugador tiene el caballo y el rey de un palo, y éste se escoge como triunfo, ya tendrá 40 tantos tras el acuse. Si tiene caballo y rey de dos palos, deberá escoger como palo de triunfo el que más apoyado tenga en el resto de cartas que posee en la mano. En cualquier caso, este jugador ya contará con 60 tantos de acuses.

El primer jugador que habla es el mano. Puede decir *paso*, si considera que no puede ganar el mínimo de tantos establecido para iniciar la subasta, o bien comunicar los tantos que cree que puede hacer y que deben ser necesariamente un número múltiplo de cinco igual o superior al mínimo establecido (60, 65, 70, 75, 80, 85...) No puede indicar todavía el palo de triunfo.

Después de que el mano haya hablado, es el turno del segundo jugador, que podrá decir *paso* si no puede superar en cinco tantos, o en un múltiplo de cinco, los tantos ofrecidos por el mano. En caso contrario, es decir, si cree que escogiendo él el triunfo puede ganar más, anunciará el número de tantos (superior al del mano en un múltiplo de cinco) que cree poder hacer. Naturalmente, si el mano ha pasado, el segundo puede subastar a partir del mínimo, ya que no tiene que superar ningún tanteo anterior.

Finalmente, llega el turno del tercer jugador, que es el que ha repartido. Éste tiene las mismas opciones que los anteriores: pasar –si no puede superar la subasta anterior–, o declarar que puede ganar más tantos que los otros, siempre en un número múltiplo de cinco superior al último declarado.

En caso de que pasen los tres, la partida es nula, se recogen las cartas, corre la mano y reparte el siguiente en el turno.

Si ha habido subasta, el que ha declarado que puede ganar más tantos se convierte en el jugador, y juega contra los otros dos. El jugador tratará de conseguir, como mínimo, los tantos que ha declarado, mientras que los otros dos deberán impedírselo. Es decir, para ganar, no es necesario que los que juegan a la contra obtengan más puntos que el jugador; basta con que consigan que éste no cumpla con su compromiso.

Puede acordarse, y algunos juegan así, que la subasta continúe hasta que pasen los dos jugadores siguientes al que ha hablado por última vez. O sea, se permiten sucesivas rondas de subasta, en lugar de sólo una. Sin embargo, esto no es muy conveniente ya que, si se dispone de sucesivas subastas, se tien-

VALOR DE LAS CARTAS

(de mayor a menor)

As	11 tantos
Tres	10 tantos
Rey	4 tantos
Caballo	3 tantos
Sota	2 tantos
Siete	0 tantos
Seis	0 tantos
Cinco	0 tantos
Cuatro	0 tantos

de a que las primeras sean muy cortas y puedan ganarse con facilidad. La consecuencia es que el juego posterior pierde interés, ya que es posible incluso ganar el juego sólo con los acuses. Por ello, es mejor hacer la subasta a una única vuelta. Así, el que subasta corto perderá con frecuencia la subasta, o dejará de hacer muchos tantos.

El censor. Otro modo de impedir las subastas cortas es jugar con *censor*. Para jugar con censor es necesario que sean cuatro los jugadores que participan en la partida. El juego entre cuatro es como el de tres, pero el que reparte las cartas no se da a sí mismo, sólo a los otros tres, y se queda sin jugar en ese turno. Esta práctica es la habitual entre cuatro jugadores que juegan a un juego de tres (así ocurre, además de en el tute subastado, en el tute arrastrado, el tresillo, etc.) Cuando se juega al tute subastado con censor, el jugador que ha repartido y no tiene cartas toma las del jugador que se ha llevado la subasta y, si cree que puede ganar más que ese jugador, aumenta en cinco puntos la subasta. Entonces pasa a ocupar el lugar del otro en el juego, por lo cual deben intercambiar sus posiciones en la mesa. Los lances del juego continúan a partir de esas nuevas posiciones en la mesa del juego. Este cambio de lugar es el principal inconveniente del juego con censor.

ACUSES

Para poder hacer un acuse es necesario haber ganado la baza.
Los acuses deben hacerse de uno en uno (siempre después de haber ganado la baza), empezando por el de las cuarenta.
Como sólo importan los tantos del jugador, es decir, conocer si alcanza o no el tanteo anunciado en la subasta, la contra no necesita hacer acuses, pues así daría pistas al jugador sobre la distribución de las cartas de los contrarios.
Para hacer el acuse es necesario tener las cartas (rey y caballo del palo correspondiente) requeridas, por lo que, si ya se hubieran jugado, no sería posible hacer el acuse, aunque se tuvieran esas cartas en la mano tras el reparto inicial. Por ello, hay que tener en cuenta la salida al valorar la mano, es decir, si se podrán jugar otras cartas distintas del caballo y el rey, para poder guardar esa combinación en la mano hasta el momento de hacer el acuse.

CONTABILIDAD

El jugador que gana (logra hacer un número de tantos igual o superior al subastado) o pierde (no logra reunir los tantos subastados) un juego subastado a menos de 120 tantos, cobra o paga a cada contrario los tantos subastados.
Si la subasta fue igual o mayor que 120, cobra o paga a los contrarios, según gane o pierda, el doble de los tantos subastados.

LANCES DEL JUEGO

En esta modalidad de juego no tiene validez el *tute* (reunión en una mano de los cuatro reyes o de los cuatro caballos).

Como en todos los casos en los que no hay baceta, es obligatorio asistir (jugar carta del palo de salida si se tiene), montar (asistir con carta superior), fallar (jugar triunfo si no es posible asistir) y pisar (jugar un triunfo superior a otro jugado anteriormente por un contrario, cuando no se puede asistir; naturalmente, no es necesario pisar o fallar la carta del compañero). Está permitido contrafallar, es decir, jugar una carta cualquiera cuando no es posible efectuar una de las acciones obligatorias anteriores.
Al contrafallar, puede aprovecharse para cargar tantos (echar una carta de valor) en la baza que gana el compañero. Obviamente, hay que evitar en lo posible echar tantos en la baza del jugador contrario.

EL PALO DE TRIUNFO

A diferencia de otras modalidades de tute, en el subastado el palo de triunfo no queda señalado por la última carta del mazo, si no que es declarado por el jugador, es decir, por el que gana la subasta.
Hay que tener presente esto a la hora de calcular los tantos que pueden ganarse con las cartas de la mano. Basta tener en cuenta que la combinación de rey–caballo de un palo puede valer 20 tantos si no es palo de triunfo, mientras que si es triunfo valdrá 40 tantos.

INICIO DEL JUEGO

Para empezar a jugar, primero deberán sortearse los distintos lugares que ocuparán los jugadores alrededor de la mesa, así como sus funciones (mano, dador). Asimismo deberá prepararse la baraja, separando los doses de una baraja de 40 cartas. Tras los preliminares, el que da las cartas las dará a cortar al jugador de su izquierda *sin barajarlas*. A continuación distribuirá las cartas de seis en seis de derecha a izquierda (sentido antihorario), hasta que cada jugador tenga doce cartas.
Este modo de distribuir (sin barajar y de seis en seis) hace que las manos sean muy irregulares, abundando las cartas del mismo palo y los fallos.

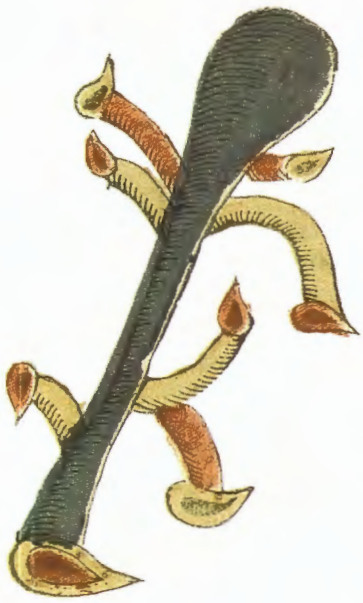
SABÍA QUE...

...EL SEIS DE CORAZONES ES CONOCIDO COMO EL NAIPE DE LA «LEALTAD AÚN A RIESGO DE MORIR»

En 1688, un militar inglés, el coronel Richard Grace, leal al rey Jacobo II de Inglaterra, escribió sobre esa carta su negativa a rendirse. La envió a Guillermo de Orange (quien más tarde se convertiría en Guillermo III), arriesgándose a ser fusilado o ahorcado. El texto que el coronel Grace escribió sobre el seis de corazones fue: «*Tell your master I despise his offer, and that honor and conscience are dearer to a gentleman than all the wealth and titles a prince can bestow*» («Di a tu señor que rechazo su propuesta, y que un caballero tiene en más aprecio su honor y su conciencia que todas las riquezas y honores que le pueda ofrecer un príncipe»).

DESARROLLO DEL JUEGO

La subasta. Cuando cada jugador tenga sus doce cartas en la mano, deberá estudiarlas y calculará los tantos que puede ganar con ellas, a fin de conocer si puede intervenir o no en la subasta y con qué tanteo. Asimismo deberá calcular los tantos que pueden hacer los contrarios. Deberá tenerse en cuenta si se tiene una buena salida o no.
El jugador mano hablará y dirá *paso* (si cree que no puede ganar 60 puntos como mínimo), o anunciará el número de tantos que cree que puede alcanzar. Continuará la subasta el jugador de su derecha, y finalmente la cerrará el que ha dado las cartas.



El que haya ganado la subasta (por haber anunciado poder conseguir un mayor número de tantos) será el jugador, y declarará el palo de triunfo. Los otros dos jugadores serán la contra. En caso de jugarse con censor, éste examinará las cartas del ganador de la subasta y, si lo cree conveniente, anunciará más tantos y se convertirá en el jugador.

Si los tres jugadores pasan, se recogen las cartas y corre la mano hacia la derecha, procediéndose a un nuevo reparto.

El carteo. Después de que el mano haya echado su primera carta, los otros deben jugar por orden una de las suyas, de derecha a izquierda. Al jugar las cartas, es obligatorio asistir, montar, fallar y pisar.

El ganador de cada baza recogerá la baza y será el primero en jugar en la mano siguiente. Como los dos que forman la contra juegan conjuntamente contra el jugador, hacen una sola pila con las bazas ganadas. El jugador tendrá su propia pila.

El carteo termina cuando los jugadores han jugado las doce cartas de su mano. Recuérdese que la última baza vale 10 tantos (diez de últimas).

El recuento

Una vez terminado el carteo se procede a contar los tantos logrados por el jugador. Se cuentan los tantos de las cartas de sus bazas, y a ese tanteo se le añaden los de los acuses que correspondan, así como las diez de últimas si ha hecho la última baza.

Según las bazas conseguidas, puede ser más sencillo contar los tantos de la contra y restarlos de 120 (valor total de las cartas); el resultado será el número de tantos de las cartas ganadas por el jugador. A ese tanteo habrá que añadirle el valor de los premios que le correspondan (acuses y diez de últimas).

Después del recuento se procede a los cobros y pagos.

El Tute Arrastrado

Esta modalidad también es conocida como «tute indómito» y «tute salvaje». Para jugarla se emplea la baraja de 40 cartas. El que da reparte trece cartas a cada jugador, de una en una, y vuelve sobre la mesa la última carta, que pinta (señala) el triunfo.

Antes de empezar el juego, puede cambiarse la carta que pinta por el siete, si aquélla es figura o tres, y por el dos si es carta blanca. Pero no hay obligación de hacerlo. Si, por ejemplo, pinta el tres, y el siete es el único triunfo de un jugador que además tiene cartas muy malas, con las que es imposible ganar el juego, no deberá hacer el cambio, ya que normalmente es difícil que haga baza con el tres, y fácil que se lo lleve el que tiene el as de triunfo.

Cada jugador juega para sí mismo, y debe tener en cuenta que es obligatorio asistir, montar, fallar y pisar. Está permitido contrafallar, es decir, jugar una carta cualquiera cuando no es posible realizar una de las acciones obligatorias anteriores.

No se puede cantar más de un acuse en cada baza ganada, y es obligatorio cantar las cuarenta (rey–caballo del palo de triunfo) antes que las veinte (rey–caballo de cualquier palo que no sea triunfo).

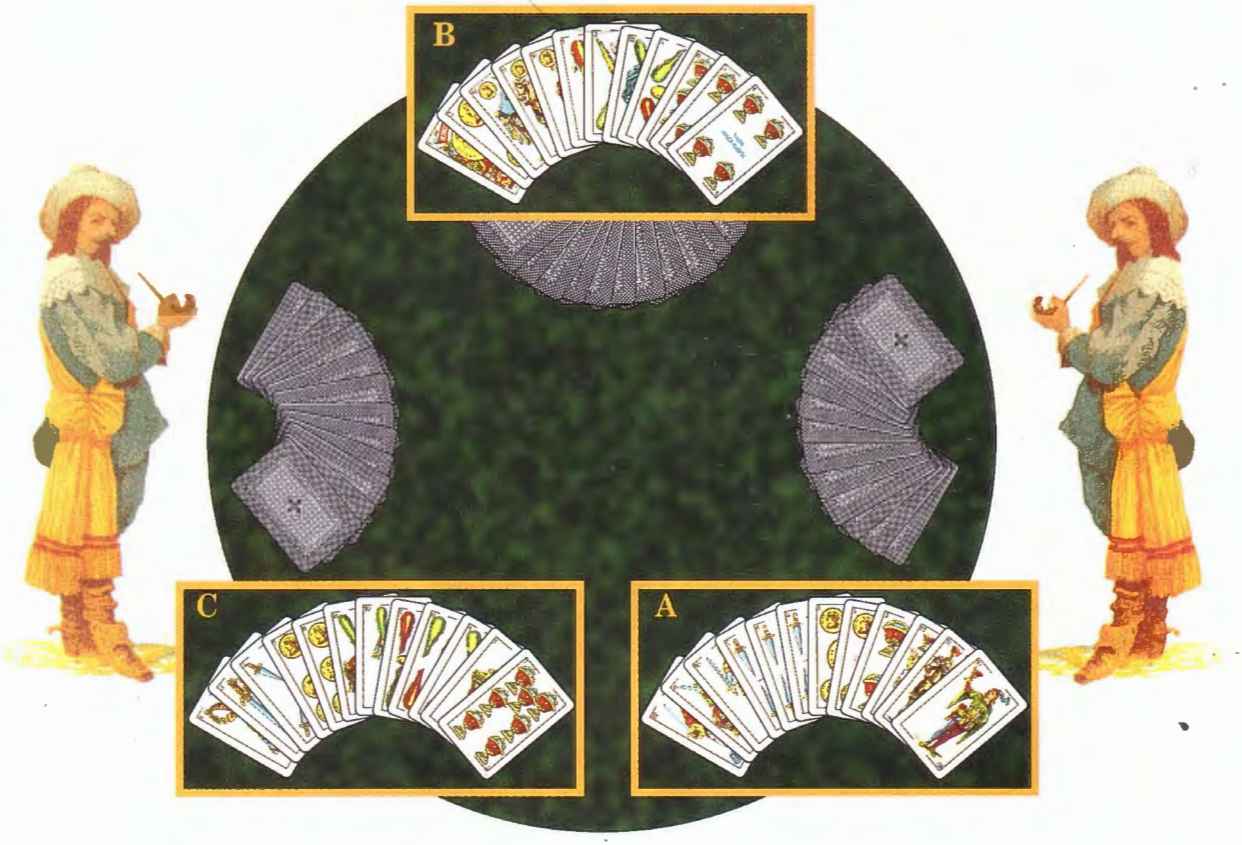
En el transcurso del juego, todo jugador que canta cobra de los otros dos 40 tantos por el acuse de cuarenta, y 20 tantos por cada acuse de veinte.

El jugador que hace más tantos gana el juego, y cobra de cada uno de los otros dos jugadores 100 tantos si ha hecho en el juego (es decir, sin los acuses, pero sí contando las diez de últimas) 100 o menos tantos, y 200 tantos (es decir, el doble) si ha hecho 101 o más tantos (se ha salido).

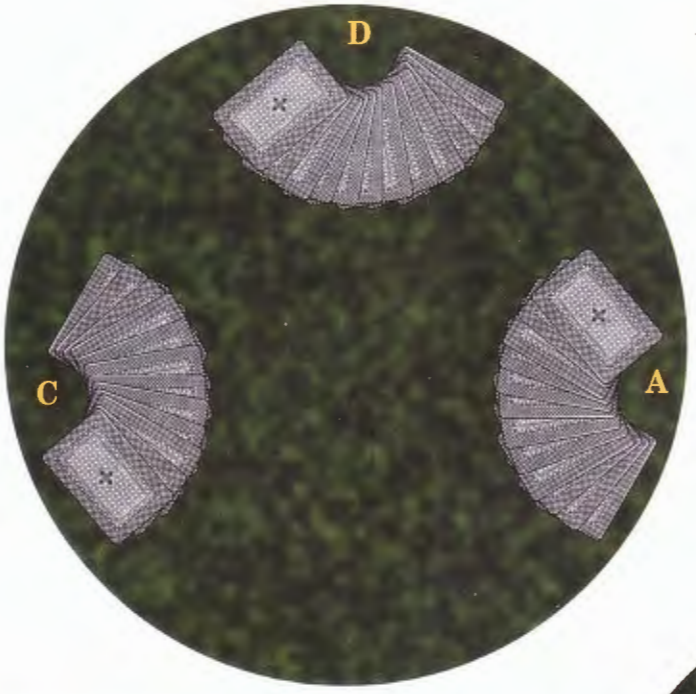
En esta modalidad vale el tute de reyes (cuatro reyes en una mano) o de caballos (cuatro caballos en una mano). El jugador que lo tiene gana la partida y cobra 200 tantos de cada uno de los otros dos jugadores.

PARTIDA COMENTADA

Antes de empezar a jugar al tute subastado, separaremos los cuatro doses de una baraja española de 40 cartas.
El primer reparto de cartas, a menos que la baraja haya servido para jugar al tute u otros juegos de bazas, no será muy espectacular. Pero al cabo de unas pocas manos, la aparición de palos largos (cinco cartas o más del mismo palo), así como los fallos (no tener ninguna carta de un palo) y semifallos (una sola carta del palo), serán más corrientes.
En esta partida la situación de los jugadores es la siguiente: A será el mano; B está sentado a su derecha, y C, a la derecha de B. En principio, el jugador D sólo repartirá las cartas y descansará durante esta partida, a menos que, como censor, ofrezca más tantos que el ganador de la subasta.



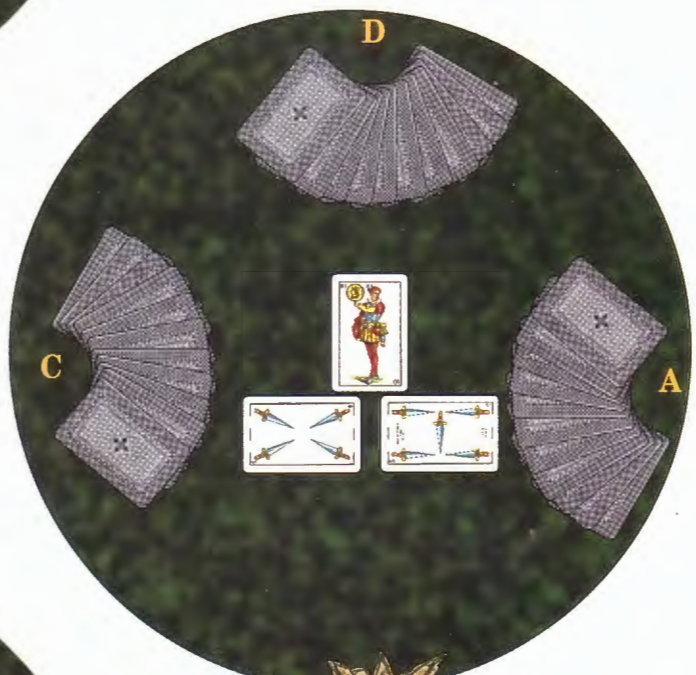
1 D toma las cartas y, sin barajarlas, las da a cortar a C. Después de colocar el alce debajo del resto de cartas, empieza a repartirlas: seis cartas para A, seis para B, y seis para C. Repite otra vez esta operación, hasta que cada jugador tiene doce cartas.
A calcula que con triunfo de espadas puede cantar cuarenta de espadas y veinte de copas (60 tantos). Pero perderá cinco bazas: dos bazas en espadas (as y tres), una en copas y dos en oros. Si cede estas bazas, ganará las diez de últimas. Suponiendo que la contra pueda obtener 85 puntos en las cinco bazas que se llevará (diez cartas: as, tres, rey y caballo de oros; as de copas; as y tres de espadas; as, tres y rey de bastos), quedarán 35 puntos para A. Sumando todos los puntos que puede conseguir si escoge espadas como triunfo, A cuenta 105 tantos. Decide subastar 100 tantos. Pese a que no cuenta con la salida, B tiene una mano muy sólida. Con sólo ceder cuatro bazas (tres copas y un basto), su mano permanecerá firme. Calcula que, con triunfo de oros, ganará 30 tantos de oros, 40 del cante en oros, 25 de bastos y las diez de últimas. Ofrece 105 tantos, superando la subasta de A.
C no puede subastar nada con sus cartas, y tiene que pasar.

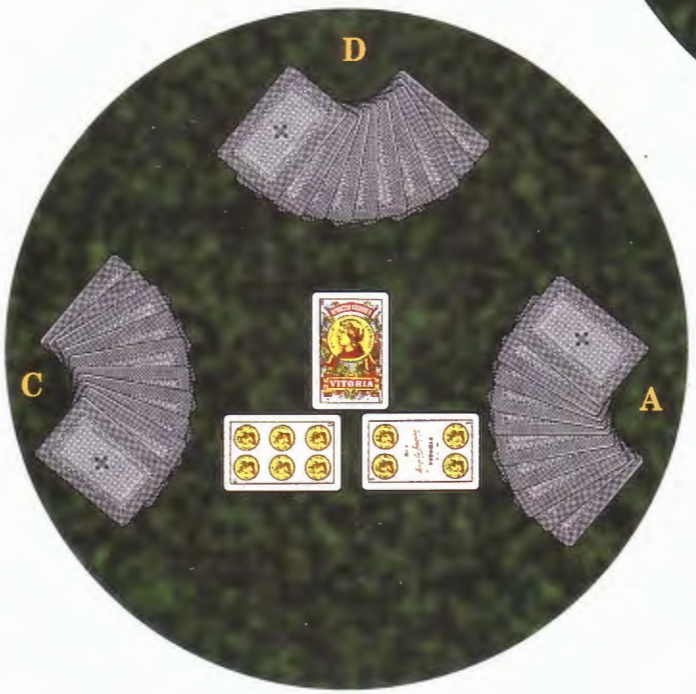


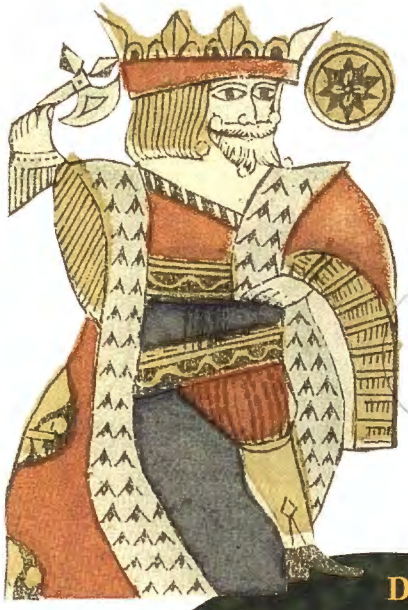
2 D toma las cartas de B y, como es el censor, las estudia. Observa que la contra puede hacer un máximo de 56 puntos en las cuatro bazas que deberá ceder (ocho cartas: dos ases, dos treses, dos reyes y dos caballos). A él le quedan 64 tantos, que sumados a las 40 en oros y a las diez de últimas le dan un total de 114 tantos. Subasta entonces 110 tantos y se convierte en el jugador. D ocupa el lugar de B, frente a A y C (la contra). B quedará como simple observador. En la siguiente partida A dará las cartas y D será el mano. D informa al resto de los jugadores que el triunfo será oros.

3 A sale con el cinco de espadas para afirmar su palo. D falla con la sota de oros, y C tira su única carta blanca de espadas, el cuatro. (A sabe ahora que el as y el tres están en la mano de su compañero de contra).

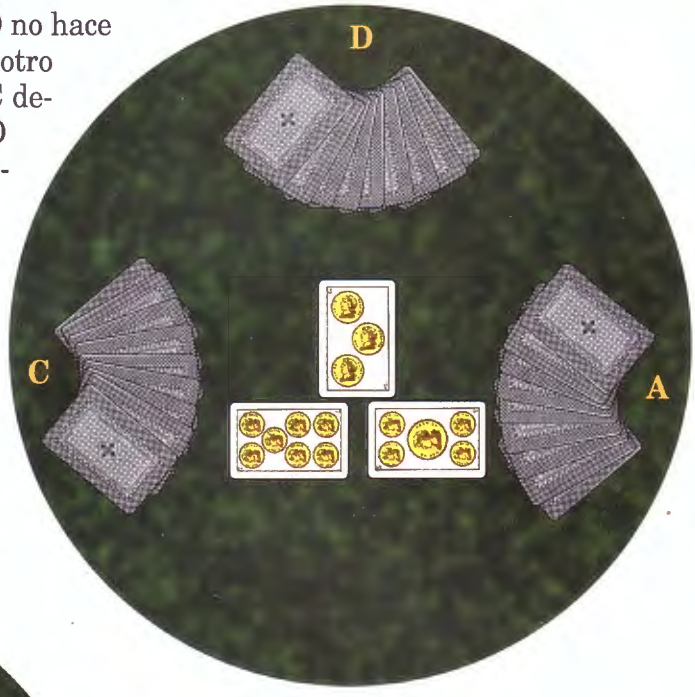
4 Después de ganar la baza, D canta las 40 en oros y arrastra con el as. C juega su seis de oros, y A el cuatro.

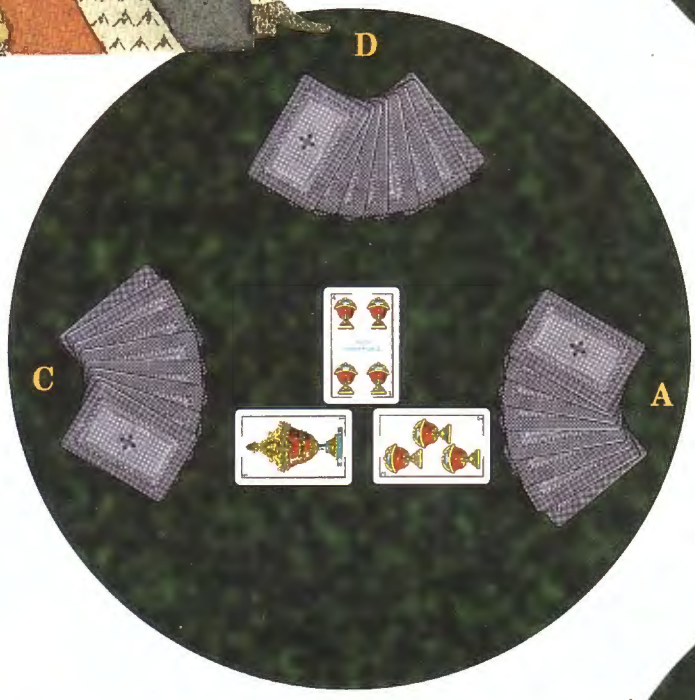






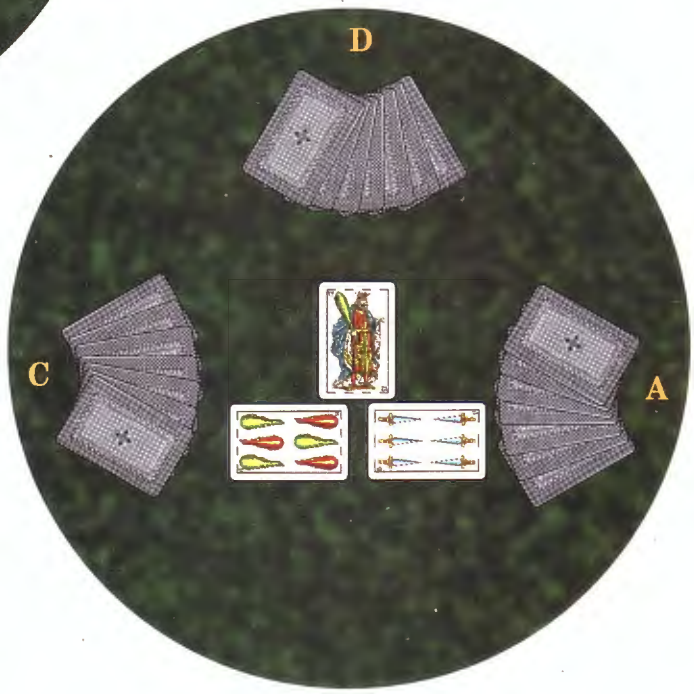
5 Como D no hace ningún otro acuse, A y C deducen que D no tiene ninguna combinación rey-caballo más. D sigue arrastrando con el tres. C juega su siete y A el cinco.

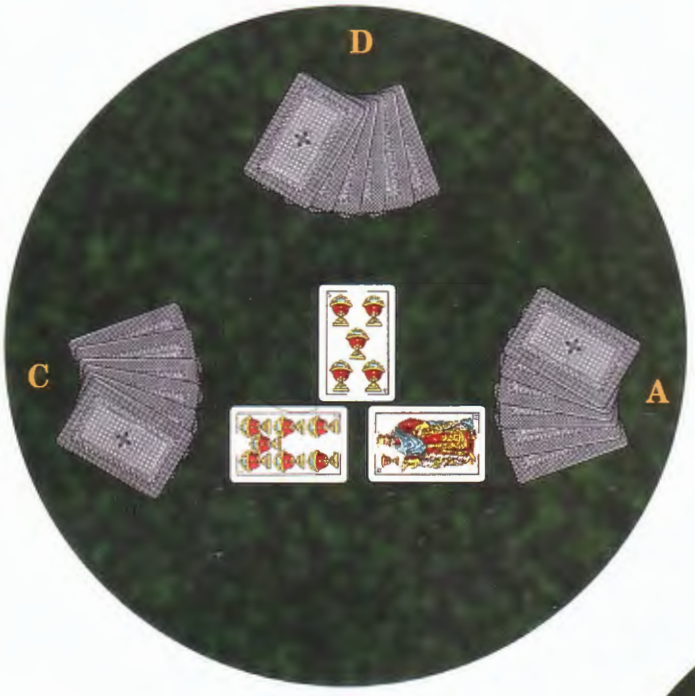




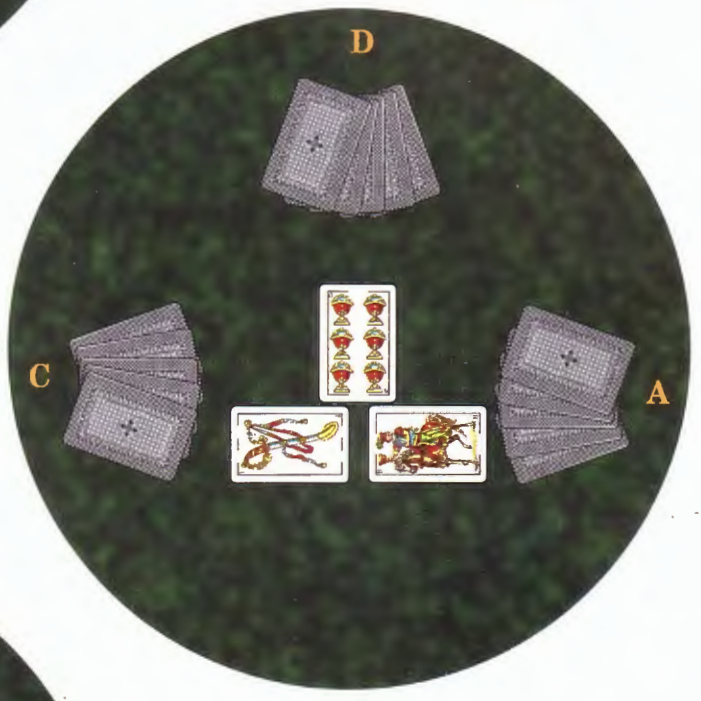
6 Después de haber eliminado los triunfos de las manos de los contrarios, D tiene que afirmar su mano para hacer las diez de últimas. Por ello juega el cuatro de copas. C tira el as, y A, el tres. (D ya contaba con perder esta baza y estas dos cartas.)

7 C sale de bastos para no repetir el palo de D, ni regalar los puntos de espadas, ya que sabe que D falla. Hacer fallar a D y dejarle sin triunfos haría que éste no consiguiera las diez de últimas, ya que tendría que jugar los bastos firmes después de quedarse sin triunfos, pero sería a costa de que ganara el as y el tres de espadas, con lo que saldría ganando. C juega el seis de bastos para evitar que D pueda ganar con el cinco. Como A sabe que la baza será para D, juega una de sus cartas blancas. D gana con el rey de bastos.

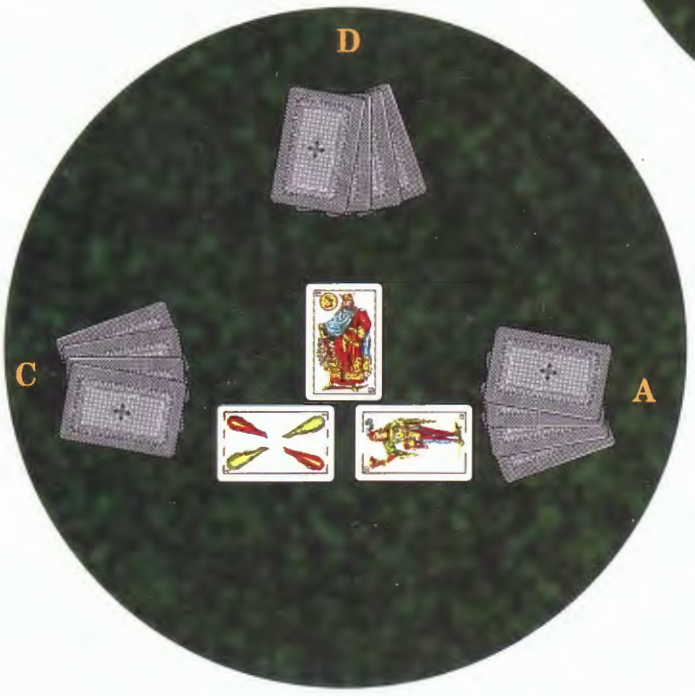




8 D prosigue con la estrategia de afirmar su mano. Para ello juega el cinco de copas. C juega el siete y A el rey del mismo palo, con lo que gana la baza.

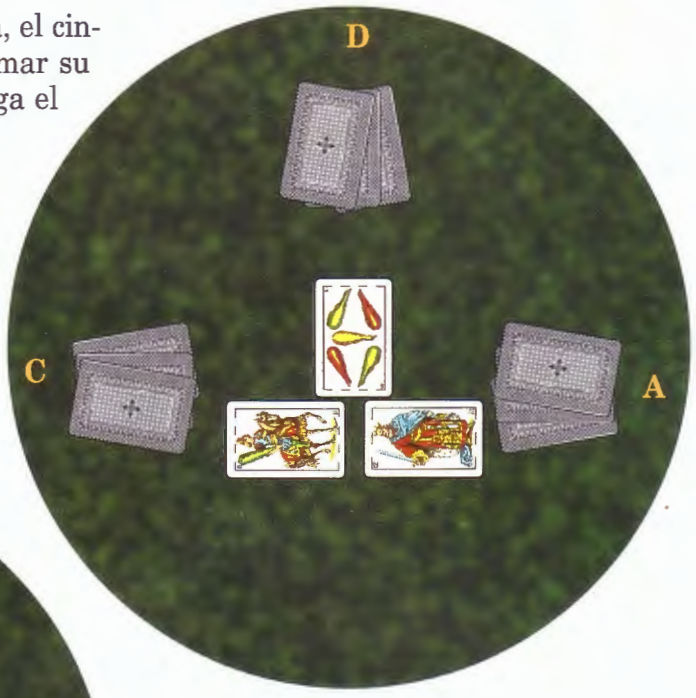


9 A sabe que D falla las espadas, y que C tiene en su mano el as y el tres de espadas, sin ninguna otra carta del palo. Si sale de espadas, regalará los tantos del tres de espadas a D. Su esperanza es que D tenga la copa que falta, y que C pueda cargar el as de espadas. A sale del caballo de copas, D juega el seis de copas y C carga el as de espadas.

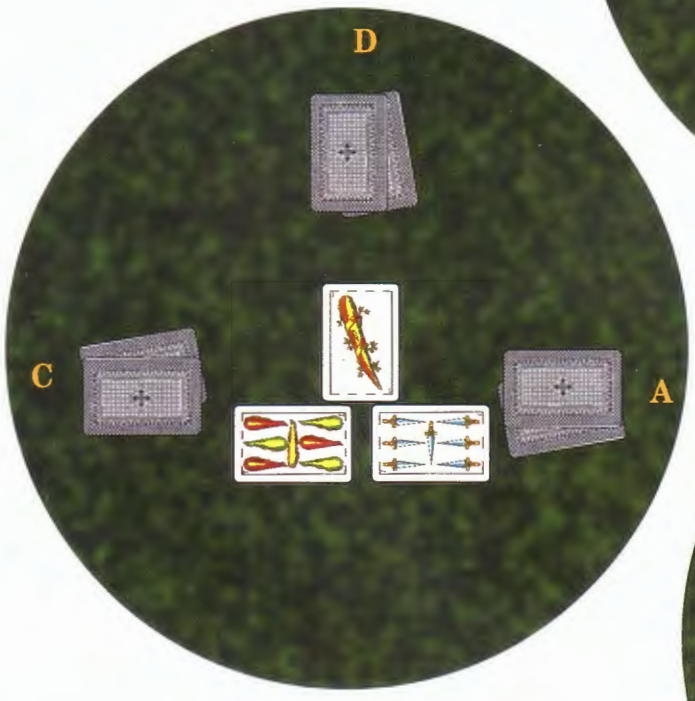


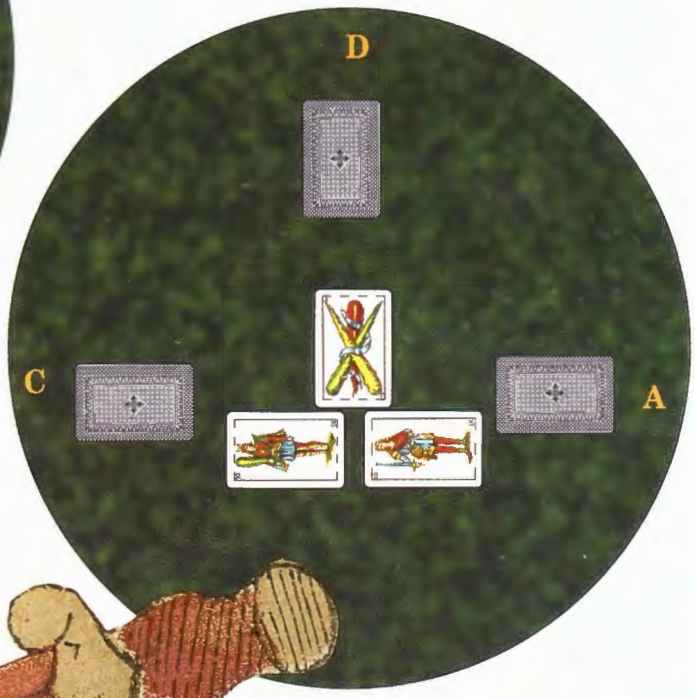
10 A no sale de espadas, pues no quiere que el tres de espadas de C se lo lleve D. Tira la sota de copas. D falla con el rey de oros, y C echa una carta blanca, el cuatro de bastos.

11 Ahora D juega su última carta mala, el cinco de bastos, para terminar de afirmar su mano. C tira su caballo de bastos, y A carga el rey de espadas.

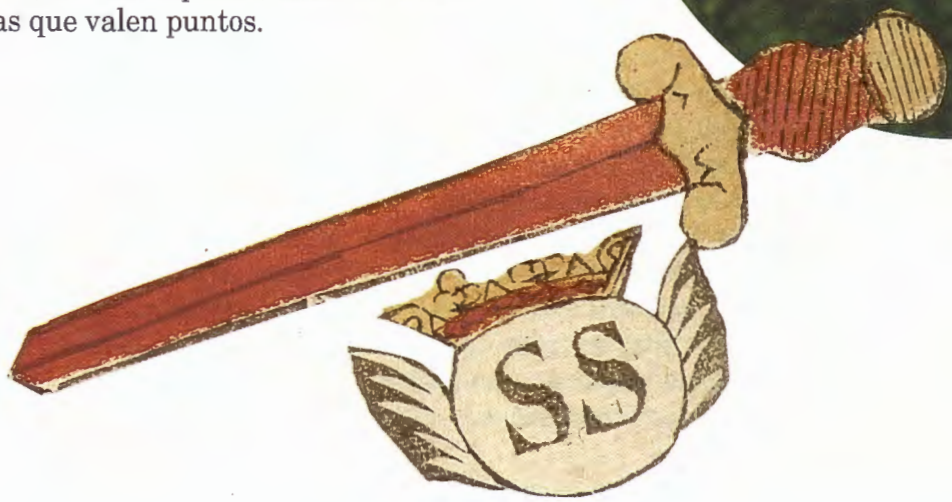


12 C juega el siete de bastos, A el siete de espadas, y D gana con el as de bastos. Ahora, las dos cartas que le quedan a D son firmes.





13 D juega primero el tres de bastos. Tanto C (sota de bastos) como A (sota de espadas) han de tirar cartas que valen puntos.



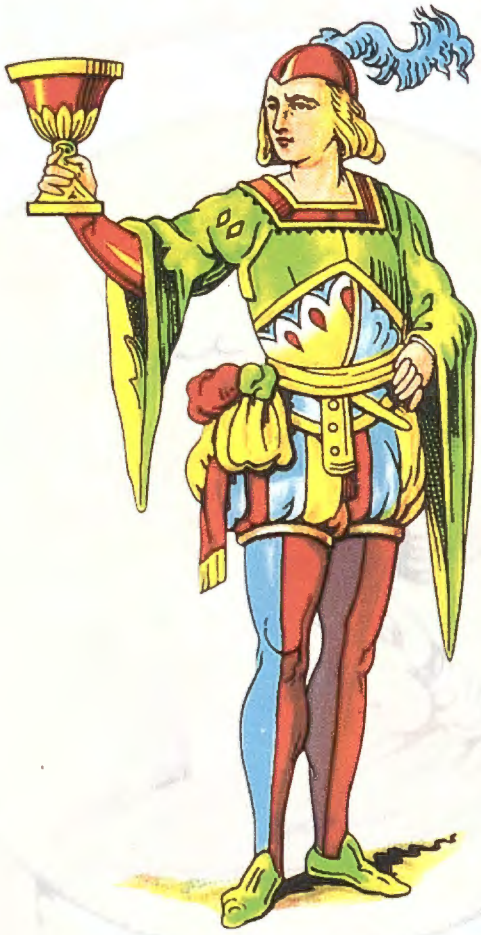
14 Finalmente, D juega su última carta, el caballo de oros, que gana la baza (y las diez de últimas). Se lleva además el tres de espadas y el caballo de espadas.

15 Una vez jugadas las doce bazas, se procede al recuento de tantos del jugador, para comprobar si ha cumplido o no sus promesas de la subasta.
Además de los 74 tantos de sus cartas, D ha ganado las 40 en oros y las diez de últimas, por lo que el total de puntos ganados es de 124, que supera los 110 de la subasta. D se proclama vencedor, y como sus tantos son más de 110, cobra el doble (220 puntos) de cada jugador de la contra (A y C). B no cobra ni paga nada en esta partida.

Estrategia para el jugador Afirmar un segundo palo (el primero será el de triunfo). Si tiene cartas sólidas (as, tres), deberá arrastrar y jugar primero las cartas blancas para afirmar ese palo.

Estrategia para la contra Los objetivos de la contra son tres: impedir los acuses del jugador, quitarle las diez de últimas, y cargar tantos en la baza del compañero. El primero de los objetivos suele ser el más difícil de lograr, ya que el jugador no acostumbra contar con un acuse que no sea seguro. Pocas veces son compatibles entre sí los otros dos objetivos, ya que, para cargar en la baza del compañero, hay que desprenderse de triunfos, y, por regla general, para llevarse las diez de últimas hay que conservar los triunfos.
Con muchos triunfos (cuatro, por ejemplo) y un palo largo (de cuatro o más cartas) en la mano de un contra, será preferible salir de palo largo, para tratar de hacer fallar al jugador y alcanzarle o pasarle en triunfos y ganar las diez de últimas. Con pocos triunfos (uno o dos) y palo largo de cartas mayores, es preferible tirar los triunfos y cargar las cartas en bazas del compañero. Como norma general, cada jugador de la contra repetirá el palo del que ha salido su compañero cuando entre en baza, tal como aconseja el conocido refrán: «Al palo del compañero volverás, tengas o no tengas más». En general es mala jugada repetir el palo del jugador.

El Chinchón



El chinchón es un juego de naipes de la amplia familia de juegos que se basan en combinar o ligar las cartas de la mano antes que los contrarios. A esta familia también pertenecen otros juegos tan populares como el rummy, el remigio o la canasta.

Objetivo del juego

Ser el primero en ligar las cartas de la mano en series de cartas iguales o de escaleras de color para exponerlas de una sola vez.

José Moreno Carbonero (Málaga 1860-Madrid 1942) pintó con frecuencia cuadros de tema histórico. «Los Tercios españoles en el siglo XVIII» retrata, con la minuciosidad característica del artista, una partida entre la soldadesca. Los Tercios llevaron los juegos de naipes originarios de España a toda Europa.

Origen: **España**

Baraja: **española**

N° de naipes: **40 o 48**

Jugadores: **de 2 a 8** (de 5 a 8 deberán emplear dos barajas)

Duración de la partida: **1 a 2 horas (según el número de jugadores)**

Dificultad: ♣

Tipo de juego: **ligar cartas sin comodines**

NÚMERO DE JUGADORES

Pueden jugar una partida de chinchón de dos a ocho jugadores, siempre individualmente; es decir, cada cual juega para sí mismo con sus propios naipes, sin que sea posible en ningún caso formar parejas.
Si son dos, tres o cuatro los jugadores, necesitarán únicamente una baraja. Sin embargo, cuando participe un número mayor de jugadores (cinco, seis, siete u ocho), se precisarán dos barajas.

El Chinchón

Tipo de baraja

El chinchón se juega con la baraja española; se pueden utilizar indistintamente 40 o 48 naipes.
También puede jugarse con la baraja francesa o inglesa de 52 cartas sin comodines.

Valor de las cartas

Jugando con la baraja de 48 cartas, cada carta tiene en tantos el valor indicado por su índice y su orden es el que corresponde a dicho índice. Es decir, el orden y valor de las cartas –de mayor a menor– es el siguiente: rey (12 tantos), caballo (11 tantos), sota (10 tantos), nueve (9 tantos), ocho (8 tantos), siete (7 tantos), seis (6 tantos), cinco (5 tantos), cuatro (4 tantos), tres (3 tantos), dos (2 tantos) y as (1 tanto).
Cuando se juega con la baraja de 40 naipes, se modifica el valor de las figuras para que todos los naipes de un palo tengan un valor correlativo. De este modo, el rey pasa a valer 10 tantos; el caballo, 9 y la sota, 8, manteniéndose el valor (de 1 a 7) de las otras cartas. Sin embargo, también se pueden mantener los valores 12, 11 y 10 indicados en el índice aunque no haya ochos ni nueves.

Vocabulario específico

Abatir Mostrar las cartas ligadas al final del juego.

Baceta Montón de cartas boca abajo que queda después del reparto y del que toman carta los jugadores.

Cartas iguales Cartas del mismo valor o índice.

Chinchón Tener chinchón es tener ligadas (en una o dos combinaciones) un jugador sus siete cartas.

Escalera de color Serie de cartas consecutivas del mismo palo.

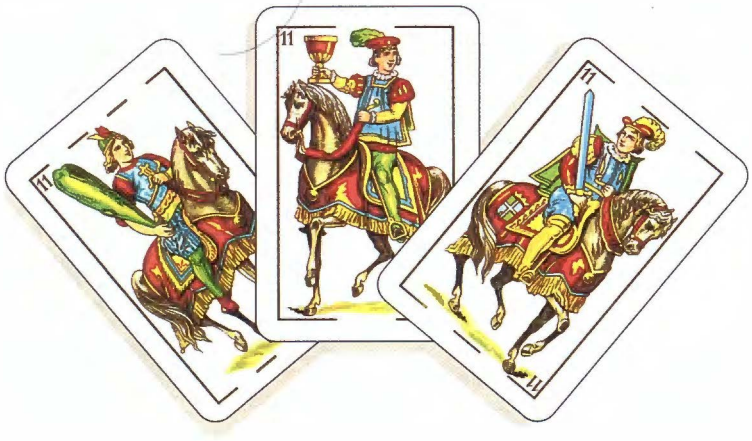
Ligar Agrupar las cartas en series de cartas iguales o en escaleras de color.

Pozo Montón de cartas boca arriba formado por las cartas descartadas por los jugadores.

Reenganche Acción de volver a incorporarse al juego después de haber sido eliminado por haber alcanzado el tanteo límite.

Valor de las cartas

Con baraja de 48 cartas:			*Con baraja de 40 cartas:*		
Rey	12	tantos	Rey	10	tantos
Caballo	11	tantos	Caballo	9	tantos
Sota	10	tantos	Sota	8	tantos
Nueve	9	tantos	Siete	7	tantos
Ocho	8	tantos	Seis	6	tantos
Siete	7	tantos	Cinco	5	tantos
Seis	6	tantos	Cuatro	4	tantos
Cinco	5	tantos	Tres	3	tantos
Cuatro	4	tantos	Dos	2	tantos
Tres	3	tantos	As	1	tanto
Dos	2	tantos			
As	1	tanto			



Cualquier combinación de cartas tiene que estar formada por tres como mínimo, tanto las logradas con naipes iguales como las ligadas en escalera de color.

Si se jugara con baraja francesa, cada naipe con número tendría el valor indicado por éste; los ases (A) valdrían 1 punto (son las cartas menores); los reyes (K o R), 13; las reinas o damas (Q o D), 12, y las jotas o valets (J o V), 11 puntos.

TANTEO

Al final de cada juego, cada jugador se anota los tantos que suman sus cartas que han quedado sin ligar.

El jugador que forma *chinchón* resta 10 tantos de su cuenta.

Una partida de chinchón se juega hasta un cierto número de tantos –70 o 100, por ejemplo– preestablecido por los jugadores, que se alcanzan tras diversos juegos o repartos de cartas.

Cuando un jugador alcanza este tanteo es eliminado de la partida, a menos que se *reenganche*. Gana la partida el jugador que aún no ha alcanzado el tanteo establecido, cuando todos los otros jugadores ya han sido eliminados.

Al principio de la partida se establece una cantidad en fichas o *bote* que deben aportar los jugadores para participar en la partida. El ganador recibe como premio este bote, que se ha incrementado con las aportaciones de los reenganches (si ha habido).

REENGANCHE

Cuando un jugador es eliminado por haber alcanzado el límite establecido, puede volver a la partida (y así seguir optando al premio final) aportando de nuevo la cantidad de fichas acordada al principio. Esta acción se llama *reenganche*.

El jugador que se reengancha no lo hace con su cuenta de tantos a cero, sino que lo hace con los mismos tantos que el que tiene más.

COMBINACIONES CON LAS QUE PUEDEN LIGARSE LAS CARTAS

Cada jugador, con las cartas de su mano, procurará formar series de cartas iguales o escaleras *de color*, es decir, series de cartas consecutivas del mismo palo.

Tanto las series de cartas iguales como las escaleras, para que sean válidas, es decir, para que las cartas que las forman estén ligadas, deberán estar compuestas por tres cartas como mínimo.

El as es la carta más baja, y sólo puede ligarse con otros ases en series de cartas iguales o con el dos, tres, cuatro, etc., del mismo palo, para formar una escalera de color, pero no puede ir después del rey (caballo-rey-as no es una jugada válida), ni entre el rey y el dos (tampoco es válida la combinación rey-as-dos).

Hacer chinchón no significa propiamente tener una combinación especial, sino el hecho de tener combinadas entre sí las siete cartas de la mano. Es decir, para tener chinchón hay que tener dos series

de cartas, una de tres cartas y otra de cuatro, formadas por cartas iguales o por cartas consecutivas del mismo palo. Pueden tenerse dos escaleras de color, que pueden ser del mismo palo e incluso formar una larga escalera de color de siete cartas consecutivas o siete iguales si se juega con dos barajas .

INICIO DEL JUEGO

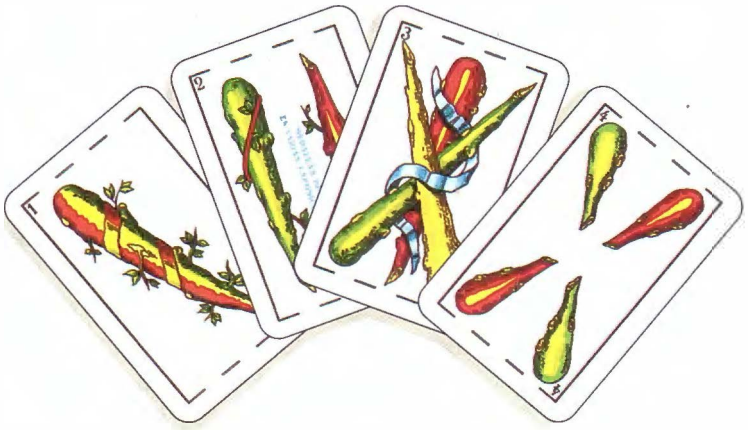
Para iniciar el juego se sortea el jugador que será el primero en repartir las cartas. Éste las barajará, las dará a cortar y repartirá siete a cada jugador de una en una en sentido antihorario (empezando por el de su derecha hacia la izquierda).
Tras este reparto dejará el resto de la baceta en el centro de la mesa, más o menos, al alcance de todos los jugadores y descubrirá la carta superior de la baceta que dejará boca arriba junto a ella para iniciar el montón de descartes o pozo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador, en su turno, puede tomar, si le interesa, la carta superior del pozo (montón de descartes) que está descubierta o bien la carta superior del mazo. Termina su turno descartándose de una de las cartas de la mano, que dejará sobre el pozo.
El primer turno corresponderá al jugador de la derecha del que ha dado las cartas. Después de que haya jugado, el turno pasará al jugador de su derecha y así sucesivamente hasta que algún jugador forme chinchón o muestre sus cartas para terminar.
En caso de que ya se hayan agotado las cartas del mazo y no se haya podido terminar el juego, se tomará el montón de descartes, se barajará, se cortará y se pondrá boca abajo como mazo para seguir jugando.
Incidencias. Si en el curso del juego, algún jugador descubre que en su mano sólo tiene seis cartas (naipe de menos) o que tiene ocho cartas (naipe de más), no podrá terminar y se habrá de limitar a seguir las incidencias del juego –tomar carta/descartarse– en cada uno de sus turnos.
En caso de tener naipe de más y si todos los jugadores están de acuerdo, puede descartarse en su turno sin tomar carta para corregir la irregularidad, pero no puede terminar en ese turno aunque las cartas de la mano cumplan las condiciones necesarias. En caso de tener naipe de menos, los jugadores no deberían permitirle reparar su mano.

FINAL DEL JUEGO

Un jugador puede terminar el juego de dos modos:
• cuando consigue ligar sus siete cartas, es decir, tiene chinchón;
• cuando el valor total en tantos de las cartas (una o más) que tiene sin combinar no es superior a 5.
Para terminar el juego, el jugador que cumple una de la condiciones anteriores abate sus cartas combinadas, es decir, las muestra a los otros jugadores poniéndolas sobre



Las escaleras siempre tienen que ser de color, es decir, pertenecientes al mismo palo. El as es la carta más baja en el chinchón y no puede ligarse más que con el dos.

SABÍA QUE...

...EL ROSTRO AYUDA AL JUGADOR

Uno de los más notables aficionados a los juegos de cartas en los años iniciales del cine fue el inigualable actor Buster Keaton. El hombre que nunca se reía aprovechaba los muchos intermedios que se producían entre los rodajes para utilizar la baraja que habitualmente llevaba en el bolsillo y disfrutar de unos relajados momentos de ocio. Es de suponer el desconcierto de sus rivales durante una partida ante lo inmutable de su rostro, que lo convirtió en uno de los actores más originales y queridos de la historia del séptimo arte.

la mesa, conservando en la mano las no combinadas (si tiene chinchón no le quedará ninguna en la mano). Esta acción de abatir se hace al mismo tiempo que termina el turno del jugador, es decir, al tiempo que deja su octava carta en el pozo boca abajo, ya que, en su turno de juego, cada jugador tiene ocho cartas, las siete de la mano más la que proviene de tomar la superior del mazo o del pozo. Para terminar, no es necesario esperar al turno siguiente una vez se tienen ligadas las cartas en las condiciones expuestas.

Al jugador que termina con chinchón se le restan 10 tantos de su cuenta y ningún otro jugador puede poner cartas sobre sus combinaciones.

A continuación, los demás jugadores, siguiendo cada uno su turno, abaten sus cartas combinadas y pueden colocar sus cartas sin ligar en las combinaciones ya expuestas, tanto en los grupos de cartas iguales como en las escaleras, excepto en los casos que se detallan a continuación:

- no pueden colocarse cartas sobre las combinaciones del jugador que hizo chinchón;
- no pueden hacerse escaleras ilegales, es decir, poner un rey a continuación de un as;
- en una escalera, sólo puede haber una carta de cada número correlativo.

El juego continúa hasta que ningún jugador puede colocar ya carta alguna de las que le han quedado en la mano sobre las combinaciones expuestas.

Los jugadores no pueden ponerse de acuerdo para combinar entre sí cartas que tengan en la mano sin ligar y que no se apoyen en combinaciones que estén sobre la mesa. Por ejemplo, si juegan 4 jugadores y a cada uno le ha quedado un tres sin combinar, no pueden juntarlos para exponerlos en común.

Tampoco pueden deshacerse las combinaciones expuestas para ligar las cartas de la mano. Por ejemplo, si está expuesta una escalera dos-tres-cuatro-cinco-seis-siete-ocho-nueve y un jugador tiene en su mano dos seises, no puede coger el seis de la escalera (aunque los dos fragmentos de escalera que quedan sean legales) para combinarlo con los seises de su mano y formar de este modo un trío.

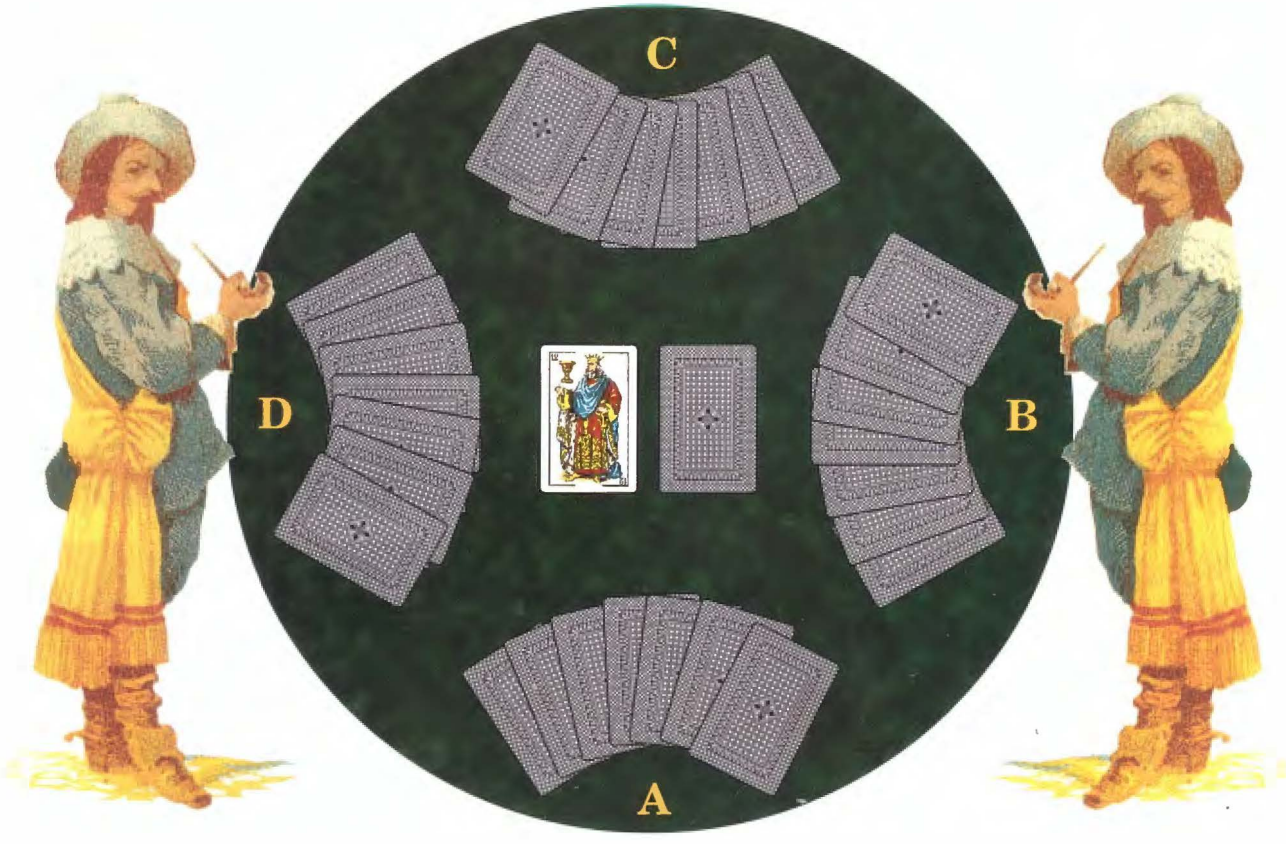
Cada jugador se apunta en su cuenta los tantos que suman las cartas que le han quedado sin combinar.

PARTIDA COMENTADA

Cuatro jugadores, A, B, C y D se disponen a jugar una partida de chinchón. Van a utilizar una baraja de 40 cartas.

A continuación se desarrollan los distintos pasos de un juego parcial, desde el momento del reparto hasta la anotación de los tantos de cada jugador, después de que ninguno de ellos pueda colocar ya más cartas sobre las diversas combinaciones expuestas sobre la mesa. Como se ha indicado al explicar el desarrollo del chinchón, a este juego parcial deberían seguirle otros hasta que fuera posible declarar un vencedor por haber superado el resto de jugadores la puntuación establecida al inicio de la partida. Sin embargo, como la mecánica de estos juegos parciales siguientes es idéntica a la que se desarrolla a continuación, no resulta necesario comentar la partida completa, sino únicamente uno de los juegos parciales que la componen.

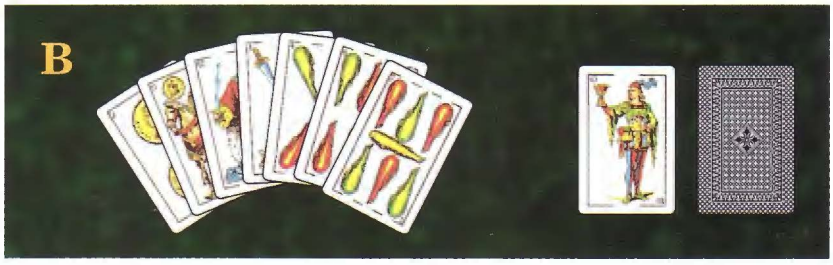
Como en todos los juegos de cartas, para iniciarlos es preciso conocer quién será el primero en jugar, así como el primero en dar las cartas. Tras tomar una carta del mazo cada uno de los jugadores, resulta que D será el dador y A el primero en jugar.



1 Después de barajar las cartas y dar a cortar a C, D distribuye siete cartas a cada jugador de una en una, empezando por A y siguiendo por B, C y él mismo. Después coloca el resto de las cartas (baceta) en el centro de la mesa, más o menos al alcance de todos los jugadores, y descubre la carta superior de la baceta, que coloca junto a ésta para iniciar el montón de los descartes (pozo). Esta carta es el rey de copas.

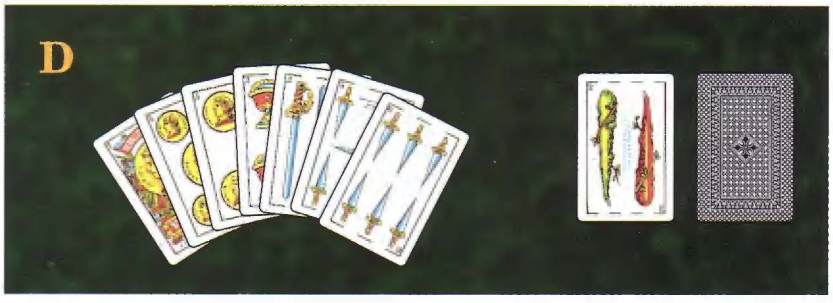
2 Con las cartas de su mano, el jugador A tiene un proyecto de escalera de copas y una pareja de cuatros. Toma el rey de copas para formar otra pareja de reyes y deja el siete de bastos.

3 Las únicas cartas que liga el jugador B son la pareja de cuatros y el proyecto de escalera de bastos, al que le viene muy bien el siete del pozo, que toma. Deja la sota de copas.



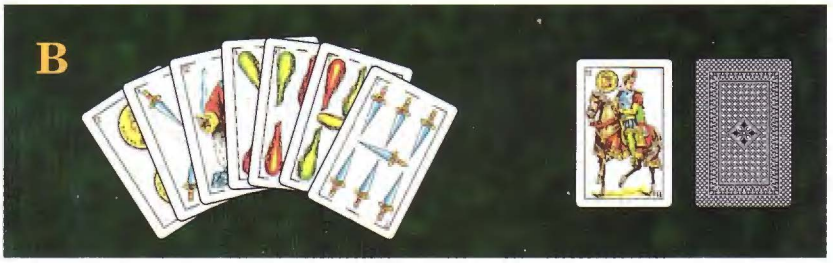
4 El jugador C tiene para ligar un par de caballos y una pareja de cincos. Toma la sota de copas del pozo, con lo que tiene una pareja más de sotas y un proyecto de escalera de copas. Deja el tres de espadas.

5 El jugador D puede hacer muchas combinaciones: escalera de oros, escalera de espadas y pareja de treses. Toma el tres de espadas del pozo, con lo que forma un trío, y deja el dos de bastos.



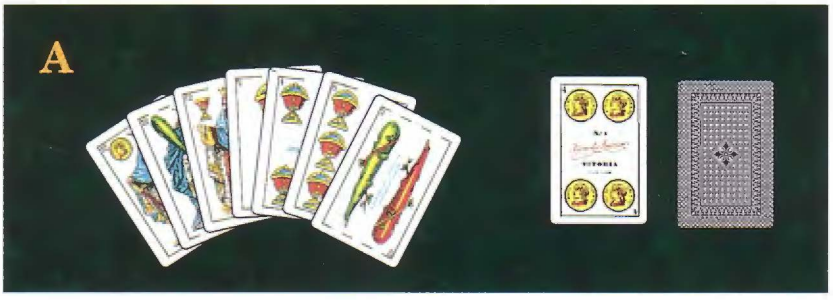
6 El jugador A toma el dos de bastos y deja el as de espadas. De este modo se queda con tres parejas (dos reyes, dos doses y dos cuatros), y también con un proyecto de escalera de copas (dos, cuatro y seis).

7 El jugador B toma una carta de la baceta: le sale el siete de espadas, por lo que tiene dos parejas (dos cuatros y dos sietes) y un proyecto de escalera de bastos. Deja el caballo de oros.



8 El jugador C toma el caballo del pozo. Liga un trío de caballos y deja el as de copas, con lo que tiene un trío (tres caballos), dos parejas (dos cincos y dos sotas) y ningún proyecto de escalera.

9 El jugador D no quiere el as de copas; toma una carta de la baceta (siete de oros) y deja el seis de espadas. Tiene un trío de treses, una pareja de cincos y un proyecto de escalera de oros.



10 El jugador A toma de la baceta una carta: el rey de oros. Esta carta, junto con los dos reyes que ya tenía, forman un trío. Deja el cuatro de oros y sigue manteniendo el proyecto de escalera de copas.

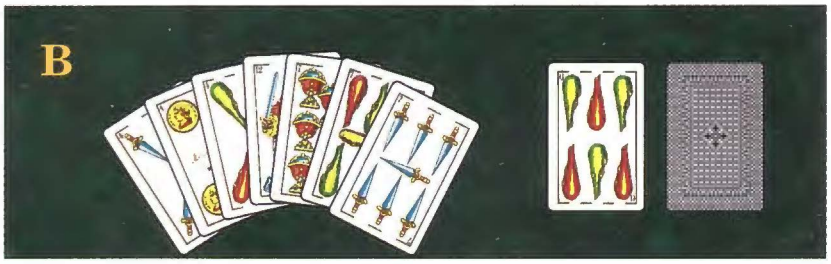
11 El jugador B toma el cuatro de oros para formar un trío de cuatros y deja el dos de oros. No tira el rey de espadas (porque supone que A, que en la primera jugada ha tomado uno del pozo, está ligando reyes).

12 El jugador C no toma el dos de oros del pozo ya que no le sirve para nada. La carta que toma de la baceta es el dos de espadas, que tampoco le sirve, por lo que se desprende de ella y la echa al pozo.

13 El jugador D tampoco está interesado en la carta del pozo (dos de espadas), por lo que toma la carta de la baceta, un caballo de bastos, que tampoco le liga. La echa al pozo.

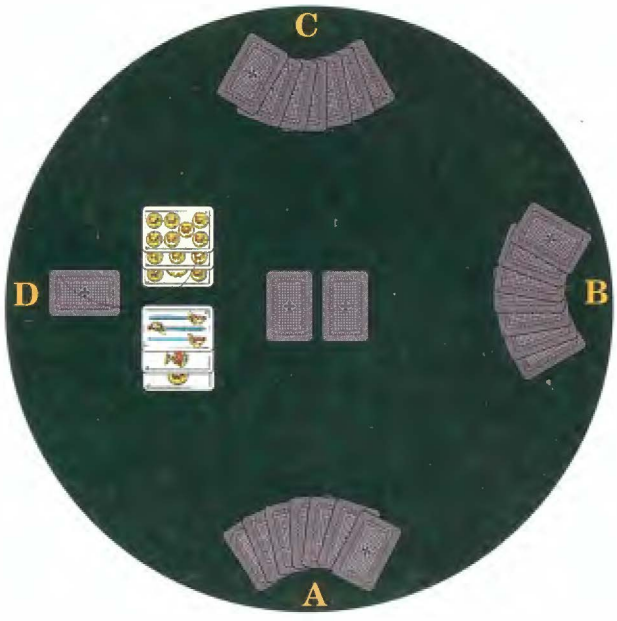
14 La partida ha entrado en una fase mecánica, ya que todas las manos están definidas y necesitan cartas muy concretas. El jugador A coge la sota de espadas de la baceta y la deja en el pozo.

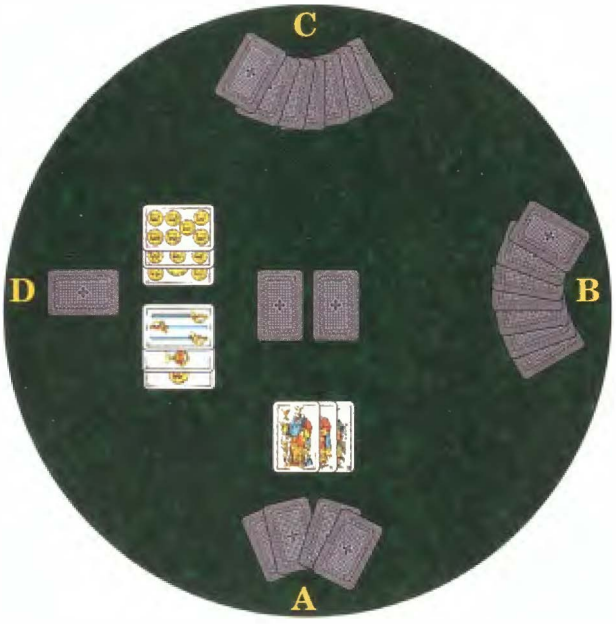
15 El jugador B toma de la baceta el siete de copas, para su segundo trío. Deja el seis de bastos en el pozo, con lo que le quedan dos tríos (cuatros y sietes) y un rey en la mano.



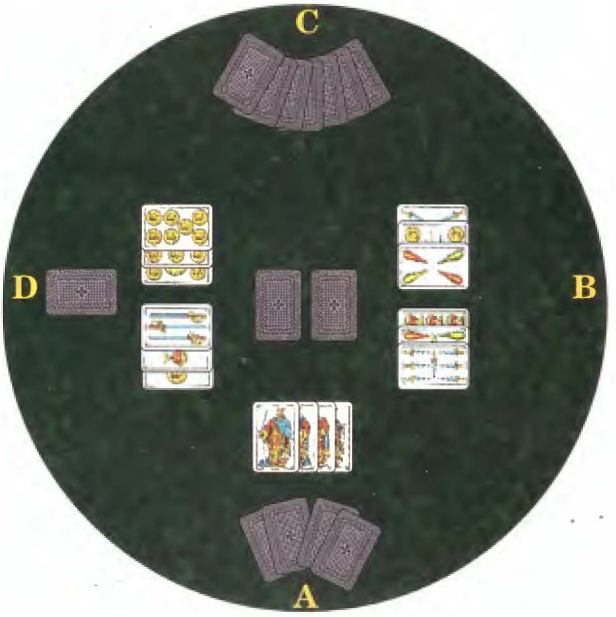
16 El jugador C duda respecto a su estrategia. Decide no tomar el seis de bastos para hacer una escalera con el cinco. Toma una carta de la baceta (as de bastos), que deja en el pozo porque no le es de utilidad.

17 El jugador D toma carta de la baceta: el seis de oros. Se concreta la escalera de oros (cinco, seis y siete). Podría descartarse del as de oros y quedarse con el trío de treses, la escalera de oros y el cinco de espadas, que hace pareja con el de oros. Sin embargo, se da cuenta de que si se descarta del cinco de espadas, le queda sólo el as de oros sin ligar, por lo que puede abatir el resto de cartas ligadas. Así lo hace, descartándose del cinco de espadas que deja boca abajo sobre el pozo.



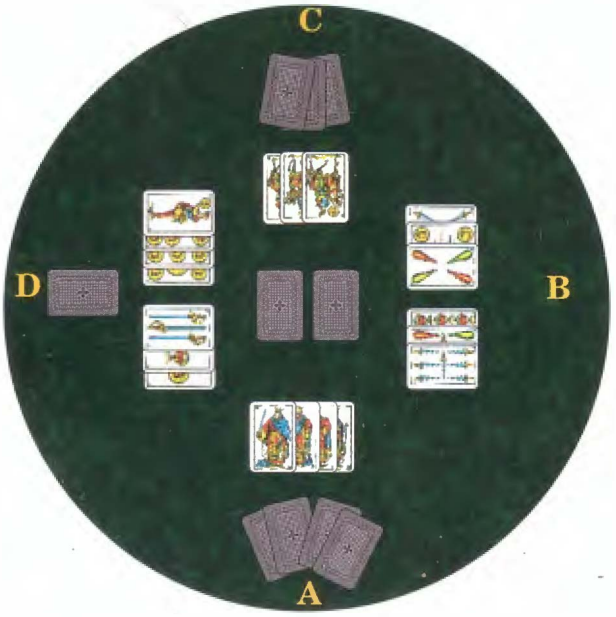


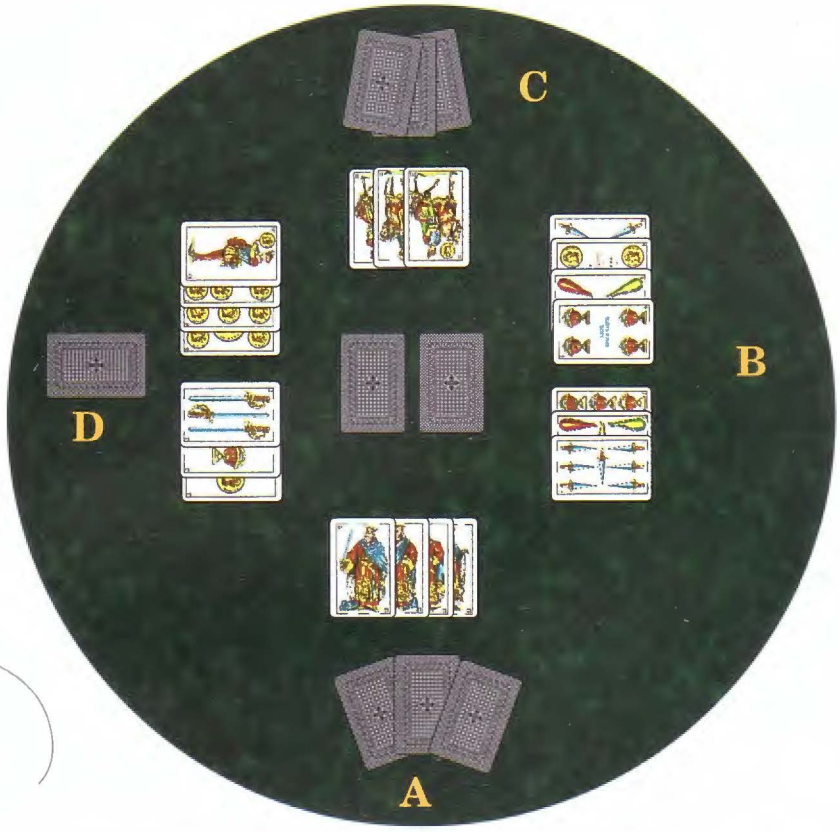
18 El jugador A expone las cartas que tiene ligadas (el trío de reyes) y mantiene en la mano el resto de cartas (pareja de doses, cuatro y seis de copas) ya que no puede colocar ninguna en las jugadas de D.



19 El jugador B expone sus dos tríos (cuatros y sietes) y coloca el rey de espadas que ha estado guardando en el trío de reyes de A. Se queda sin cartas en la mano, por lo que no se le anotará ningún tanto.

20 El jugador C expone su trío de caballos y coloca la sota de oros a continuación del siete en la escalera de ese palo que ha formado D. En la mano le queda la sota de copas y una pareja: el cinco de copas y el cinco de bastos.





21 Todos los jugadores han expuesto sus combinaciones, y ya sólo falta que traten de colocar sobre éstas las cartas que les quedan en las manos. El jugador D no puede colocar el as, por lo que se le anotará 1 tanto. El jugador A coloca el cuatro de copas en el trío de cuatros de B; le quedan 10 tantos en la mano (una pareja de doses y un seis). El jugador B no tiene cartas. El jugador C no puede colocar nada y se queda con 20 tantos. Como nadie puede colocar ninguna carta más, el juego parcial ha terminado. Se anotan los tantos de cada jugador.

A	B	C	D
10	0	20	1

Hay que fijarse en los descartes de cada jugador –y recordarlos–, así como en las cartas que toma del pozo. Esto permitirá varias cosas:

- saber qué combinaciones son posibles y cuáles no, al conocer qué cartas han quedado perdidas en el pozo o han sido cogidas por algún jugador.
- saber cuáles de nuestras cartas ligadas se podrán colocar en jugadas ajenas al terminar el juego. Esto puede impedir que consigamos chinchón, pero también evitará que otros lo tengan al retener en nuestra mano las cartas que necesitan.
- saber qué cartas no conviene tirar al pozo por ser las que necesitan otros jugadores.

Otro punto que conviene tener en cuenta es procurar desprenderse, en cada descarte, de las cartas de mayor valor que se tengan en la mano y que cuenten con menos posibilidades de ligarse en la mano o en jugadas ajenas.

LAS SIETE Y MEDIA

El juego de las siete y media es un juego popular de gran arraigo y tradición. Sus orígenes son totalmente inciertos, sin embargo cabe suponer que se sitúan en las apuestas sobre el naipe que se sacaría al cortar la baraja. Después de apostar a que se consigue sacar un siete, vendría la apuesta a que el siguiente naipe es una figura, y de ahí es sencillo especular sobre la continuación hasta llegar al juego de las siete y media tal como se conoce y se juega actualmente.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir *siete y media*, es decir, que el valor de todas las cartas del jugador sume siete puntos y medio o bien se acerque el máximo a este valor sin pasarse.

La banca juega contra cada uno de los puntos individualmente y su jugada ha de superar o igualar la de cada uno de ellos. En caso de empate, la banca gana.

El juego de las siete y media es de origen incierto, y podría ser el antecesor del Black Jack.

Origen:
España

Baraja:
española

N° de naipes:
40

Jugadores:
de 2 a 8

Duración de la partida:
deben establecerla los jugadores

Dificultad:
♣

Tipo de juego:
envite

NÚMERO DE JUGADORES

Indistinto a partir de dos. La única limitación proviene del número de cartas del mazo (40), por lo que se recomienda un máximo de ocho jugadores.

TIPO DE BARAJA

En el juego de las siete y media se utiliza la baraja española de 40 cartas. Como el palo en este juego no tiene importancia, puede también utilizarse cualquier baraja de 40 cartas que tenga 12 figuras y 28 cartas distribuidas en cuatro grupos cuyos valores sean consecutivos del 1 al 7.

VALOR DE LAS CARTAS

Cada una de las figuras vale medio punto. El resto de cartas tiene el valor representado por su índice, es decir, el valor indicado en la carta: el uno o as vale 1 punto; el dos, 2 puntos; el tres, 3 puntos; el cuatro, 4 puntos; el cinco, 5; el seis, 6 puntos, y el siete, 7.

INICIO DEL JUEGO

El juego de las siete y media es un juego muy popular que suele jugarse en familia, entre amigos o en partidas de jugadores profesionales. Por ello, existen muchas variantes o particularidades locales, cuya validez a lo largo del juego deberá acordarse al inicio de éste.

Asimismo, para iniciar el juego, deberá establecerse qué jugador será el primero en tener la banca. Esto puede hacerse por sorteo, aunque también es usual que un jugador compre la banca pagando

VOCABULARIO ESPECÍFICO

abrirse Hacer un jugador en su turno diversas jugadas. Para abrirse, es necesario que las primeras cartas que recibe un jugador sean iguales. El jugador puede agruparlas en una misma jugada, sumando sus valores, o separarlas en jugadas distintas, como si cada una de ellas fuera realizada por un jugador diferente. Al inicio de la partida ha de establecerse si se permite esta jugada, con qué cartas (lo usual es con figuras) y cuántas veces (dependerá del número de jugadores: hasta tres con dos o tres jugadores; hasta dos con cuatro o cinco jugadores; no es conveniente abrirse si hay más jugadores).

apuesta Cantidad que se juega en cada lance del juego. El valor máximo de las apuestas para cada lance (pedir carta, plantarse) debe estar establecido de antemano. También debe establecerse si se puede apostar en las jugadas ajenas.

banca Jugador que reparte las cartas y contra el que apuestan el resto de jugadores (puntos). También paga y cobra las apuestas según el resultado de las jugadas. Juega con todas sus cartas descubiertas. En caso de empate entre su jugada y la de uno o varios jugadores, la banca gana.

banquero Banca, jugador que tiene la banca.

descubierta Dícese de la carta que se da, o está, a la vista de todos los jugadores. La banca juega con todas sus cartas descubiertas.

empate Igualdad entre el valor de las cartas de un jugador y las de la banca. Todos los empates se resuelven a favor de la banca: en caso de empate, *la banca gana.*

ligar Combinar las cartas. En las Siete y Media, las cartas se ligan sumando su puntuación.

mano Conjunto de jugadas que tienen lugar entre dos barajadas consecutivas del mazo de cartas. En las Siete y Media se inicia con la distribución de la primera carta a los jugadores y termina tras los cobros y pagos de la banca después de haber realizado éste su jugada.

El jugador mano es el primer jugador que recibe cartas en el reparto. En las Siete y Media no tiene ninguna ventaja ser mano, exceptuando el hecho de que si varios jugadores consiguen hacer las Siete y Media en una misma mano, el jugador mano o el más cercano a él que ha hecho las Siete y Media es el que tiene derecho a la banca.

media Medio punto; valor de cada una de las figuras (sotas, caballos, reyes) de la baraja en el juego de las Siete y Media.

partida Serie de manos que se juegan hasta alcanzar la puntuación requerida o, como en el caso más usual de las Siete y Media, el límite horario preestablecido.

pasarse Superar los siete puntos y medio el valor total de las cartas de un jugador. Cuando un jugador se pasa, pierde automáticamente y entrega el dinero apostado a la banca.

pedir (carta) Solicitar una nueva carta de la banca. Pueden pedirse cartas hasta que sus valores sumen siete y medio, es decir se consigan las Siete y Media, o se supere ese valor (con lo cual se ha perdido automáticamente). Para pedir carta, el jugador simplemente exclama: *Carta.* La banca se la dará tapada si las tiene todas descubiertas o descubierta si tiene alguna tapada.

plantarse Dejar de pedir cartas.

Postura Valor de la apuesta de cada jugada.

Punto Cada uno de los jugadores que juega contra la banca.

También valor de sus cartas.

sentido horario Sentido en el que avanzan las agujas del reloj. La distribución de cartas puede tener sentido horario (de izquierda a derecha de la banca) o antihorario (de derecha a izquierda). El sentido del juego de las Siete y Media es antihorario.

siete y media Siete puntos y medio. Es la jugada máxima del juego de las Siete y Media y se paga el doble de lo apostado.

En una mano, el primer jugador que consigue hacer las Siete y Media recibirá la banca en la mano siguiente.

tapada Dícese de la carta que se da boca abajo, de modo que su valor sólo lo conoce el punto. También se dice de la carta que el punto mantiene boca abajo. En las Siete y Media, cada punto sólo puede tener una carta tapada.

turno Momento de la partida en que corresponde a cada jugador realizar sus jugadas (apostar, pedir cartas, etc.). Un jugador termina su turno cuando se planta o se pasa.

variante Modificación de una o varias reglas del juego. Las variantes deben ser aceptadas por todos los jugadores al principio de la partida. Si todos están de acuerdo, también pueden establecerse variantes en el curso de la partida.

Cuando no se dispone de una baraja española de 40 cartas, puede utilizarse una inglesa extrayéndole los ochos, los nueves y los dieces. De este modo se tendrá una baraja de 40 cartas, 12 de las cuales son figuras.

VALOR DE LAS CARTAS

As	1 punto
Dos	2 puntos
Tres	3 puntos
Cuatro	4 puntos
Cinco	5 puntos
Seis	6 puntos
Siete	7 puntos
Sota	1/2 punto
Caballo	1/2 punto
Rey	1/2 punto

una compensación a cada uno de los demás jugadores.

DESARROLLO DEL JUEGO

EL JUEGO DEL PUNTO

Después de barajar y dar a cortar, la banca reparte una carta a cada uno de los jugadores, incluyéndose ella misma, en sentido antihorario (de derecha a izquierda).

Cada jugador puede mirar su carta, pero no realizará jugada alguna hasta que llegue su turno.

El primer turno corresponde al jugador situado a la derecha de la banca.

En su turno, el jugador hace su apuesta y pide carta o se planta.

Si se planta, el turno pasa al jugador de su derecha.

Si quiere pedir carta, antes de hacerlo puede descubrir la carta que ya tiene o dejarla tapada. En el primer caso tendrá que recibir la otra carta tapada; en el segundo caso la recibe sin tapar, ya que cada jugador puede tener *una carta tapada como máximo.*

Para tapar o descubrir las cartas debe tenerse en cuenta que lo más conveniente es que estén ocultas las cartas altas y descubiertas las bajas; por ello, se descubren las cartas hasta el cuatro y se tapan a partir del cuatro. Obsérvese que el cuatro queda dentro de las dos opciones y taparlo o descubrirlo dependerá de cada jugador y de las cartas que hayan salido.

Cuando se pide carta o al plantarse puede hacerse una nueva apuesta sin sobrepasar el máximo establecido. No puede aumentarse la postura después de haber logrado las siete y media.

Al recibir la segunda carta pueden suceder tres cosas:

1) El valor total de las cartas supera siete puntos y medio. En este caso el jugador ha perdido, entrega el valor de su apuesta a la banca y las cartas van al montón de las usadas para ser barajadas en la mano siguiente.

2) El valor total de las cartas no alcanza siete puntos y medio. En este caso el jugador puede pedir una nueva carta o plantarse.

3) El valor total de las cartas suma siete puntos y medio. Obviamente, el jugador se planta.

Sólo en el segundo caso el jugador sigue manteniendo el turno, que no pasará al jugador de su derecha hasta que se plante o se pase. Tras terminar su turno, éste pasará al jugador de su derecha.

Después de terminar el turno de todos los jugadores llega el turno de la banca.

EL JUEGO DE LA BANCA

La banca juega con todas sus cartas descubiertas. Primero destapa la que se ha dado en la distribución inicial. En ese instante puede optar entre plantarse o pedir carta. El turno de la banca termina cuando se planta –bien por haber logrado las siete y media, bien por con-

siderar que el valor de sus cartas es suficiente para ganar a todos los jugadores que no se han pasado o cuando menos a la mayoría de ellos– o si se pasa.
Si se pasa, ha perdido y debe pagar a los jugadores que se han plantado.
Si ha conseguido las siete y media, gana a todos los jugadores y todos le entregarán sus apuestas.
En caso de plantarse, la banca gana a todos los que tienen una jugada de valor menor o igual que la suya y pierde con todos los que tienen una jugada de valor superior.
La banca paga una cantidad igual al valor de la apuesta a todos los jugadores que han ganado, excepto a las jugadas que han obtenido las siete y media, que cobran el doble de la cantidad apostada.
Si en la mano uno o varios jugadores han conseguido las siete y media, pero no la banca, el primero de ellos tiene derecho a la banca, que deberá aceptar. Si ningún jugador ha hecho las siete y media, la banca no cambia de mano a menos que sea vendida o traspasada por el jugador que la tiene.
Después de las transacciones, el jugador que tiene la banca recoge las cartas, las baraja y las da a cortar, iniciándose así otra mano.

NORMAS COMPLEMENTARIAS

Estas normas no son utilizadas en el juego básico, pero sí aceptadas por la mayoría de jugadores. En cualquier caso, los jugadores deberán ponerse de acuerdo sobre cuáles tendrán validez durante la partida y cuáles no.

El canto de las siete y media. El primer jugador que obtiene las siete y media lo anuncia para obligar a la banca a que intente obtener esta misma jugada.
Esta obligación aumenta el riesgo de la banca de pasarse y, por tanto, crecen las posibilidades de los jugadores siguientes.

Abrirse. Cuando un jugador se abre es como si estableciera sucursales de su jugada; así multiplica sus posibilidades de ganar (y también las de perder).
Para abrirse, las dos o tres primeras cartas que recibe el jugador consecutivamente han de ser del mismo valor; normalmente figuras, ya que no suele hacerse con cartas de más valor, a menos que se haya pactado previamente la posibilidad de hacerlo.
También ha de establecerse el número de veces que un jugador puede abrirse; este número vendrá determinado por el número de jugadores y la necesidad de que haya suficientes cartas para todos. Así, si son dos o tres pueden abrirse hasta tres veces; si son cuatro o cinco, pueden hacerlo una vez, y si son más es mejor no permitir esta posibilidad.
La mecánica para abrirse es sencilla. El jugador tiene la carta del reparto inicial, normalmente una figura. La expone en su turno, pone la postura y pide carta. Si le dan una carta distinta de la figura sigue jugando del modo que se ha indicado en el juego básico (puede plantarse o pedir más cartas). Si le dan otra figura tiene la opción de colocarla con la otra y seguir jugando como en el caso anterior o bien ponerla al lado y apostar en ella como si fuera de otro jugador. Las dos jugadas serán independientes, pudiéndose apostar en cada una de ellas el máximo establecido. Además, perder en una de

A veces es necesario pedir muchas cartas para poder hacer siete y media.

ellas no representa perder en la otra automáticamente. Las cartas no pueden intercambiarse entre las dos jugadas.

Después de abrirse, la jugada continúa con la primera carta; si recibe otra figura, puede establecer una tercera jugada (si el número de jugadores lo permite) o añadirla a la primera carta.

Después de terminar la primera jugada, bien por haberse plantado, bien por haberse pasado, pasará a jugar con la segunda carta. Hará su apuesta y pedirá carta. En caso de recibir ahora una nueva figura y tener todavía la posibilidad de abrirse una tercera vez por no haber agotado estas posibilidades anteriormente, el jugador podrá abrirse nuevamente.

Si ya no puede abrirse, la carta pasará a formar parte de esta jugada, que continuará hasta pasarse o plantarse. Aunque la segunda carta que reciba en la tercera jugada sea otra figura ya no podrá abrirse más, por haber agotado todas sus posibilidades. El turno del jugador terminará cuando haya realizado todas sus opciones de jugada.

El cuatro. Los cuatros son unas cartas muy incómodas. ¿Son cartas altas o bajas? ¿Es mejor descubrirlas o dejarlas tapadas? Obsérvese que como 7'5 : 2 = 3'75, el cuatro está un poco por encima de la mitad del valor máximo.

El cuatro es la más baja de las cartas altas y la más alta de las cartas bajas. Por todo ello, una posibilidad que suele adoptarse como regla complementaria es la de cambiar la carta de este valor cuando es la primera carta que recibe un jugador. Este cambio no se hace inmediatamente en el momento de recibirla en la distribución inicial, sino al comenzar el turno del jugador y antes de hacer la apuesta. Al llegar el turno del jugador que tiene el cuatro, éste da la vuelta a la carta y la devuelve al banquero exclamando: *Los cuatros se cambian* (si así se ha pactado al inicio). El banquero le da la primera carta del mazo y coloca el cuatro dentro del mazo, aproximadamente hacia su mitad. Si le hubieran dado otro cuatro, el jugador tiene la posibilidad de volver a cambiarlo y así hasta cuatro veces (no hay más

SABÍA QUE...

... LOS PROBLEMAS DE MAGDALENA SE RESUELVEN GRACIAS A LAS SIETE Y MEDIA

Así puede leerse en la obra de teatro en verso *La venganza de don Mendo,* de Pedro Muñoz Seca. En la primera jornada el padre de Magdalena le ha dicho con quién ha apalabrado su boda. A ella le parece bien, pero la decisión paterna le plantea un problema: tiene que desembarazarse de su amante, don Mendo, del cual no está enamorada. En eso, aparece don Mendo y entablan conversación:

MAGDALENA
...
Ha rato que te espero, Mendo amado;
¿por qué estás tan callado?

MENDO
No resto, no; es que lucho.
Pero ya mi mutismo ha terminado;
vine a desembuchar
y desembucho.
Voy a contarte, amor mío,
una historia infortunada:
la historia de una velada
en el castillo sombrío
del Marqués de la Moncada.
Ayer... ¡triste día el de ayer!
antes del anochecer,
y en mi alazán caballero,
iba yo con mi escudero
por el parque de Alcover
cuando, cerca de la cerca
que pone fin a la alberca
de los predios de Albornoz,
me llamó en alto una voz,
una voz que insistió terca.
Hice en seco una parada,
volví el rostro, y la voz era
del Marqués de la Moncada,
que con otro camarada
estaba al pie de una higuera.

MAGDALENA
¿Quién era el otro?

MENDO
El Barón de Vedia,
un aragonés
antipático y zumbón
que está en casa del Marqués
de huésped o de gorrón.
Hablamos...«Y vos,
¿qué hacéis?...»
«Aburrirme.» Y el de Vedia
dijo: «No os aburriréis;
os propongo, si queréis,
jugar a las siete y media.»

MAGDALENA
¿Y por qué marcó una hora
tan rara? Pudo ser luego...

MENDO
Es que tu inocencia ignora
que, a más de una hora, señora,
las siete y media es un juego.

MAGDALENA
¿Un juego?

MENDO
Y un juego vil
que no hay que jugarlo a ciegas,
pues juegas cien veces, mil,
y de las mil, ves febril
que o te pasas o no llegas.
Y el no llegar da dolor,
pues indica que mal tasas
y eres del otro deudor.
Mas ¡ay de ti si te pasas!
¡Si te pasas es peor!

MAGDALENA
¿Y tú... don Mendo?

MENDO
¡Serena escúchame
Magdalena,
porque no fui yo... ¡no fui!
Fue el maldito cariñena
que se apoderó de mí.
Entre un vaso y otro vaso
el Barón las cartas dio;
yo vi un cinco, y dije «paso»,
el Marqués creyó otro caso,
pidió carta... y se pasó.
El Barón dijo «plantado»;
el corazón me dio un brinco;
descubrió el naipe tapado,
y era un seis, el mío era un cinco;
el Barón había ganado.
Otra y otra vez jugué,
pero nada conseguí;
quince veces me pasé,
y una vez que me planté,
volví mi naipe... y perdí.
Ya mi peculio en un brete,
al fin me da Vedia un siete,
le pido naipe al de Vedia
y Vedia pone una media
sobre el mugriento tapete.
Mas otro siete él tenía
y también naipe pidió...
y negra suerte la mía,
que siete y media cantó.
Y me ganó en porfía...
Mil dineros se llevó,
¡Por vida de Satanás!
Y más tarde... ¡qué sé yo!
de boquilla se jugó
y me ganó diez mil más.
¿Te haces cargo, di, amor mío?
¿Te haces cargo de mis males?
¿Ves ya por qué no sonrío?
¿Comprendes por qué este río
brota de mis lagrimales?
Yo mal no quedo, ¡no quedo!
¡Quien diga que yo un borrón,
eche a mi grey, que alce el
dedo!...
Y como pagar no puedo
los dineros al Barón,
para acabar de sufrir
he decidido... partir
a otras tierras, a otro abrigo.

No es necesario comentar aquí la alegría experimentada por Magdalena, quien ve resuelto, de golpe, su problema gracias al juego de las siete y media.

cuatros en la baraja, aunque sería muy raro que estuvieran seguidos). Cuando el jugador recibe una carta que no es un cuatro prosigue su jugada con normalidad hasta plantarse o pasarse.

Hay que tener en cuenta que sólo es posible cambiar un cuatro cuando éste es la carta inicial, no la segunda, la tercera o una carta posterior de la jugada.

Por otra parte, debe quedar claro si el cambio del cuatro es una posibilidad o se trata de una obligación. Conviene saber si es posible quedarse con un cuatro (y plantarse con él, por ejemplo) aunque haya la posibilidad de cambiarlo.

Fusilar. Para realizar esta jugada es necesario que la carta del reparto inicial sea un siete. Esta es sin duda una jugada muy arriesgada, ya que plantarse tiene muchas posibilidades de ganar, y si se pide carta es fácil pasarse.

En su turno, el jugador da la vuelta a su siete y dice: *¡Fusilo!* El banquero colocará la primera carta del mazo debajo del siete sin darle la vuelta y procurando que ningún jugador la vea. Encima del siete el punto coloca su postura. El banquero deberá actuar como si allí hubiera siete y media, y si la hubiera pagaría el cuádruple de la apuesta.

Las apuestas. Un jugador apuesta sobre su propia jugada o jugadas, si hay la posibilidad de abrirse. También puede establecerse la posibilidad de apostar sobre las jugadas ajenas, siendo ésta la única posibilidad de juego que hay fuera del propio turno. La apuesta sobre la jugada ajena no da voz ni voto: el jugador que pide carta, se abre o se planta es el que tiene el turno. Los otros jugadores, apostantes o no, sólo son simples observadores.

Obligación de la banca de conseguir las siete y media. Puede establecerse la obligatoriedad de que el banquero no pueda plantarse antes de las siete y media si algún jugador ha obtenido esta jugada en su turno y así lo ha manifestado.

Si se establece esta obligatoriedad y existe la posibilidad de fusilar, el banquero deberá actuar como si el que fusila tuviera las siete y media y no podrá plantarse antes de alcanzar esta jugada.

VARIANTE

El juego de las siete y media es muy parecido al Black Jack que se juega en los casinos (en éste han de obtenerse 21 puntos sumando el valor de las cartas).

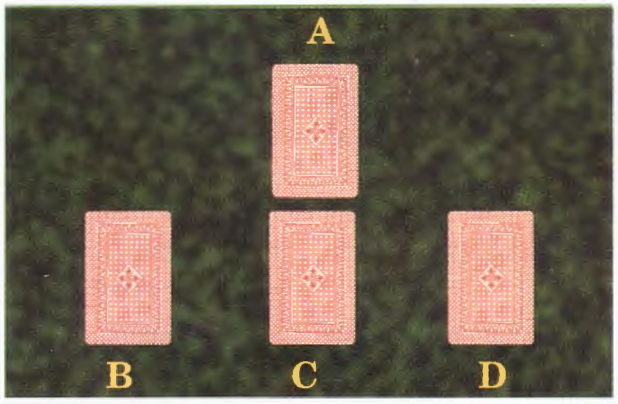
Una variante de las siete y media es la que adopta algunas de las reglas del Black Jack. Esta variante se limita a dos reglas, una para los jugadores y otra para la banca:

- los jugadores juegan con todas sus cartas descubiertas
- hasta seis puntos, la banca pide carta; con seis puntos o más, la banca se planta.

PARTIDA COMENTADA

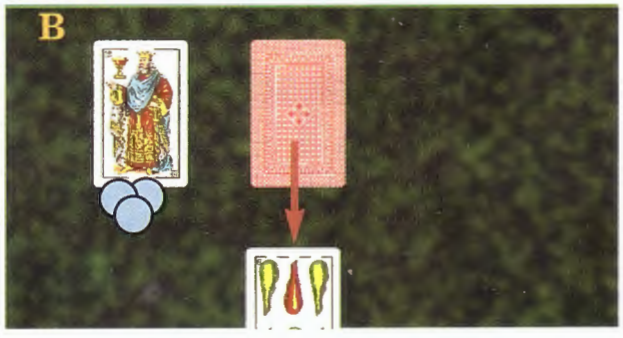
JUEGO BÁSICO

Antes de empezar una partida de siete y media, que tiene tantas posibilidades y particularidades locales, lo primero será que todos los jugadores se pongan de acuerdo sobre las normas a seguir. En la primera partida comentada que sigue se van a utilizar sólo las reglas del juego básico con cuatro jugadores. Después se comentará con un ejemplo la opción de abrirse. Una vez acordadas las reglas, lo siguiente será determinar el primer jugador que tendrá la banca. En las partidas familiares o entre amigos cualquier método para adjudicar la banca es válido (puede ser el primero que propone el juego, el dueño de la casa...) También puede recurrirse a un sorteo o a la carta más alta, teniendo en cuenta el índice de las cartas y el orden de sus palos (oros, copas, espadas y bastos). Cada jugador toma una carta y el que saca la más alta se queda con la banca. Por último, se puede comprar la banca pagando una compensación a los demás jugadores.



1 Después de barajar y dar a cortar, la banca distribuye una carta a cada uno de los jugadores, incluyéndose él mismo, en sentido antihorario (de derecha a izquierda).

2 A continuación, el banquero se dirige al jugador que tiene a su derecha. Éste mira su carta; como es una figura, la descubre, hace su apuesta y solicita otra carta.



3 El banquero le da una carta tapada. La mira sólo el punto y ve que es un seis, por lo cual decide plantarse aumentando la apuesta hasta el máximo.

4 El turno pasa ahora al jugador situado a su derecha. Su carta es un tres. La descubre, hace su apuesta y pide carta.

5 El banquero le da una carta tapada. La mira sólo el punto y ve que es un uno (el as de bastos).

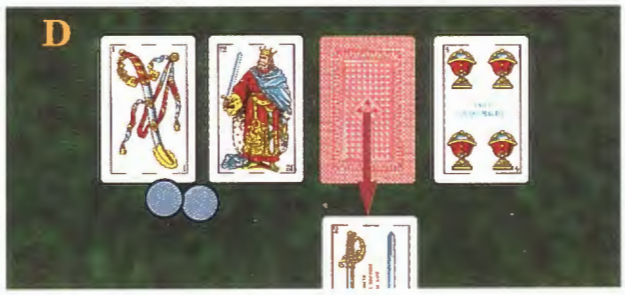
6 La descubre y pide una nueva carta, que también recibe tapada, por lo que sólo la puede ver él. Es un seis.

7 Como 6 + 3 + 1 suman más de 7'5, descubre sus cartas y se las da al banquero junto con su apuesta (que ha perdido).

8 Ahora es el turno del tercer punto. Su carta es un as, por lo que la descubre, hace su apuesta y pide carta.

9 El banquero le da una carta tapada. La mira sólo el punto y ve que es una figura. La descubre y pide una nueva carta.

10 Recibe nuevamente una carta tapada. La mira sólo él, un dos en este caso, y la deja tapada junto a las otras.



11 Pide otra carta, que recibe descubierta, ya que tiene una tapada. Como tiene 1 + 0'5 + 2 + 4, suman 7'5. No pide más cartas.

12 Finalmente, es el turno del banquero. Éste destapa su carta –es la sota de copas– y sigue jugando.

13 Va dándose cartas destapadas: un tres, otra figura, otra figura, otro tres. Ha conseguido hacer siete y media.

14 La mano ha terminado, y la banca ha sido la ganadora. Toma las apuestas de todos los jugadores –incluida la del jugador que también ha hecho siete y media– y prepara el mazo para la siguiente mano, en la cual seguirá siendo la banca.

Como en todos los juegos de envite, en las siete y media hay que convencer a nuestro contricante de que nuestra mano es muy fuerte. No importa el valor real de nuestra mano, sino lo que la banca cree que vale. Si cree que vale 7 no se plantará hasta llegar a este valor, aumentando las posibilidades de que se pase y de que ganemos incluso con una carta baja. Para que un farol funcione debe combinarse con jugadas verdaderas.

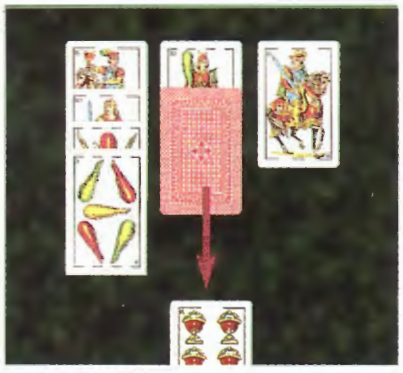
ABRIRSE

1 Un jugador recibe en el reparto inicial una figura. En su turno la descubre, apuesta y pide carta.

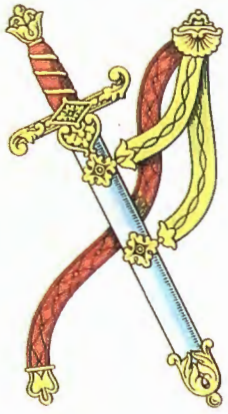
2 La carta tapada que recibe es otra figura. La destapa, la coloca junto a la primera y dice: *Me abro*.

3 El juego proseguiría con la primera carta. Pero recibe otra figura, la destapa y exclama: *Vuelvo a abrirme*.

4 El juego continúa con la primera figura. Recibe otra figura. Lo usual es no abrirse más, ya que lo normal es establecer un máximo de tres jugadas por jugador en una mano. Descubre su segunda figura y pide carta. Recibe un tres, y pide otra carta. La carta que le da la banca es un 5: 0'5 + 0'5 + 3 + 5 = 9. El punto se ha pasado, por lo que pierde lo apostado en esta jugada. Su turno no ha terminado, pues sigue jugando sobre las otras figuras.



5 Apuesta en la segunda figura y pide carta. Recibe un seis tapado que no descubre y se planta.



6 Ahora toca jugar con la tercera figura. El punto apuesta y pide carta. Recibe un as, lo descubre y pide una nueva carta. Recibe un tres, también lo descubre y pide otra carta. Recibe una figura que asimismo descubre. Obsérvese que ha mostrado 0'5 + 1 + 3 + 0'5, que suman 5. Si a esta puntuación añadimos la de una carta tapada, la banca sabe que como máximo tiene 7 puntos, que es una buena puntuación. El punto se arriesga y consigue los 7 puntos.

LA BRISCA

La brisca es uno de los juegos de naipes que pueden integrarse dentro de la amplia familia del tute; es decir, un juego de bazas con un palo de triunfo en el que no se distribuyen todas las cartas al principio de la partida, sino que éstas se van tomando del mazo según se van jugando las bazas. En cierto modo, puede considerarse la brisca como una simplificación del tute y jugarse como entrenamiento de éste o con jugadores menos expertos. Por ello, la brisca es un perfecto juego familiar, para los que buscan en las cartas algo más que un simple desafío al azar.

OBJETIVO DEL JUEGO

Reunir en las bazas ganadas por un jugador o una pareja de jugadores más puntos que los adversarios.

Detalle de un tapiz sobre un cartón realizado por el pintor español Francisco de Goya.

Origen: **España**

Baraja: **española**

N° de naipes: **40**

Jugadores: **2 o más (lo habitual es 2 parejas)**

Duración de la partida: **deben establecerla los jugadores**

Dificultad: ♣♣

Tipo de juego: **bazas con palo de triunfo**

NÚMERO DE JUGADORES

La brisca puede jugarse entre dos o más jugadores. Normalmente se juega entre dos, tres o cuatro jugadores; en este último caso se juega por parejas de compañeros. Es un buen juego para tres jugadores, que pueden sacar uno de los doses de la baraja o bien no tomar una de las últimas cuatro cartas.
También pueden jugar seis jugadores (en este caso se quitarían los cuatro doses de la baraja) en dos equipos de tres. En estas partidas los jugadores se sientan alternados alrededor de la mesa.

TIPO DE BARAJA

La brisca se juega con la clásica baraja española de 40 cartas.
Si sólo se dispone de una baraja francesa o inglesa, habrá que eliminar los dieces, los nueves y los ochos, y emplear las damas o reinas como caballos; el resto de naipes son equivalentes a los de la baraja española de 40 cartas.

VALOR DE LAS CARTAS

Es el mismo del tute, es decir, en todos los palos el orden de las cartas, de mayor a menor, es el siguiente: as (que vale 11 puntos), tres (10 puntos), rey (4 puntos), caballo (3 puntos), sota (2 puntos), siete, seis, cinco, cuatro y dos. Estas cinco últimas cartas, que carecen de valor en puntos pero sirven para la formación de las bazas (y por ello pueden servir para ganar puntos), se llaman *cartas blancas*.
El valor total de las cartas de la baraja es de 120 puntos, 30 por palo.
En cualquier palo, una carta de la serie gana a cualquiera de las si-

guientes y es ganada por cualquiera de las anteriores. Así, el as gana a todos los naipes del mismo palo y no es ganado por ninguno, mientras que –inversamente– el dos no gana a ninguna carta del mismo palo y es ganado por todas.

INICIO DEL JUEGO

Para empezar la partida entre dos o tres jugadores, cada uno de ellos toma una carta. El que ha tomado la más alta –sin importar el palo– elegirá el lugar en la mesa y será el primero que distribuirá las cartas. Si son tres, los otros dos se colocarán de acuerdo con el valor de las cartas que han sacado (de mayor a menor). Si fueran cuatro, formarían dos parejas. Los dos jugadores que han sacado las cartas más altas jugarían contra los otros dos. En este caso el que tuviera la carta más alta, que sería el primero en distribuir las cartas, elegiría sitio en la mesa; su compañero se sentaría frente a él, a su derecha lo haría el jugador contrario que hubiera sacado la carta mayor, y a la izquierda del dador se sentaría el cuarto jugador (que sería el que hubiera sacado la carta menor de las cuatro).

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador al que le corresponde dar las cartas baraja bien el mazo y lo da a cortar al jugador de su izquierda. Éste no puede tomar ni dejar cuando corta menos de cuatro cartas.

Se dan tres cartas a cada jugador, de una en una y de derecha a izquierda (sentido antihorario). A continuación se da la vuelta a la siguiente carta, que se coloca descubierta sobre la mesa, y sobre esta carta se coloca el resto del mazo de cartas sin repartir (baceta).

VOCABULARIO ESPECÍFICO

Arrastrar Salir de carta de triunfo.

Asistir Jugar una carta del palo de salida.

Baceta Montón de cartas que quedan sin distribuir tras el reparto inicial y del que los jugadores van robando cartas para recomponer el grupo de tres de la mano después de jugada cada baza.

Baza Grupo de cartas, una de cada jugador, jugadas en cada turno del juego.

Brisca As o rey de cualquier palo que no sea el de triunfo.

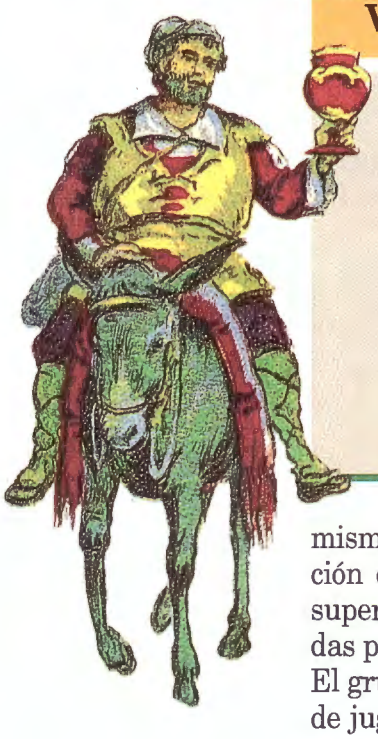
Salida (palo de) Palo de la carta jugada por el mano. Si no se juega triunfo gana la baza la carta más alta del palo de salida.

Triunfo (palo de) Palo privilegiado cuyas cartas ganan a todas las de los otros palos. Si en una baza aparece más de una carta de triunfo, gana la baza la carta de mayor valor.

La carta que ha quedado descubierta sirve para indicar el *palo de triunfo*. En cada partida de brisca hay un palo privilegiado, llamado palo de triunfo, que domina sobre los otros palos, de modo que gana la baza quien juega la carta de triunfo más alta sin importar el palo de salida.

Repartidas las tres primeras cartas y conocido el palo de triunfo de la partida, el jugador mano (el situado a la derecha del repartidor) deja una de sus cartas descubiertas sobre la mesa. El palo de esta carta es el *palo de salida*.

Los demás jugadores, al llegar su turno, pueden jugar una carta cualquiera de las tres de su mano, sin que sea obligatorio que sea del



Las cartas de valor en la brisca son el as, el tres, el rey, el caballo y la sota.

VALOR DE LAS CARTAS

(*de mayor a menor*)	
As	11 tantos
Tres	10 tantos
Rey	4 tantos
Caballo	3 tantos
Sota	2 tantos
Siete	0 tantos
Seis	0 tantos
Cinco	0 tantos
Cuatro	0 tantos
Dos	0 tantos

mismo palo de salida (no hay obligación de asistir), ni jugar triunfo ni superar el valor de las cartas jugadas por los jugadores anteriores.
El grupo de cartas –igual al número de jugadores– que se juega sobre la mesa en cada ronda constituye una baza. Gana la baza la carta más alta del palo de triunfo. Si nadie ha jugado triunfo en esa ronda, resultará ganadora la carta más alta del palo de salida.
El jugador que gana la baza toma las cartas y las coloca junto a sí boca abajo. Este jugador se convierte en el mano para la baza siguiente.

Después de jugada una baza, cada jugador, comenzando por el que ha ganado la baza anterior, toma (*roba*) una carta –la superior– de la baceta.
Una vez que todos los jugadores vuelven a tener tres cartas, cada uno de ellos, empezando por el mano, juega una de sus cartas del mismo modo que en la ronda inicial.
El juego termina cuando ya no quedan cartas por robar de la baceta y ya se han jugado las tres últimas de la mano, es decir, cuando ya no quedan más cartas por jugar.
Si la carta de triunfo es una carta de valor (as, tres, rey, caballo o sota), cualquier jugador, después de haber ganado una baza y antes de robar carta de la baceta, puede sustituirla por el siete del mismo palo. El siete o cualquier otra carta menor (seis, cinco, cuatro) puede sustituirse por el dos de triunfo. Este cambio no puede hacerse en el último turno de robo de cartas de la baceta.

RECUENTO, TANTEO Y PUNTUACIÓN

Una vez terminado el juego se procede al recuento de puntos de cada

SEÑAS

Cuando en una partida se enfrentan dos parejas de jugadores no se permite decir ni enseñar al compañero las cartas que se tienen. No obstante, lo compañeros podrán entenderse por medio de señas, ya que el interés está en ocultar a sus contrarios las cartas que tiene cada uno y ayudarse recíprocamente durante el juego. Naturalmente, estas señas deberán hacerse con discreción, ya que los contrarios también las conocen y si descubren a algún rival efectuando alguna de ellas será como si le hubieran visto las cartas.

Las señas más generalmente admitidas son:

Alzar los ojos: As de triunfo.

Guiñar un ojo: Tres de triunfo.

Extender los labios hacia adelante: Rey de triùnfo.

Torcer los labios hacia la derecha: Caballo de triunfo.

Sacar un poco la lengua: Sota de triunfo.

Torcer la cabeza hacia un lado: Briscas (ases y treses de palo distinto del de triunfo).

Cerrar un momento los ojos: Indica que no se tiene triunfo.

Soplar un poco: Pide al compañero que juegue carta de valor que no sea brisca ni triunfo.

Mirar fijamente al compañero: Para preguntar las cartas que tiene.

Cuando un jugador gana una baza con triunfo, antes de tomar carta de la baceta puede recoger la carta que marca triunfo y sustituirla por el siete del mismo palo, pero este cambio no se podrá realizar después de haber jugado la penúltima baza.

jugador. Para ello, basta sumar el valor total en puntos de las cartas de valor (ases, treses, reyes, caballos y sotas) ganadas por cada participante en el juego.
Si los jugadores son dos o cuatro que se enfrentan dos a dos por parejas, basta con contar los puntos del montón que tenga menos. Para conocer los puntos ganados por el otro jugador o por la otra pareja habrá que restarlos de 120 (valor total en puntos de toda la baraja). Si cada jugador o cada pareja obtiene el mismo número de puntos hay un empate y no hay vencedor.
Al iniciar el juego habrá que convenir la duración de la partida, si se juega hasta alcanzar un cierto número de puntos (500, por ejemplo) o bien un cierto número de partidas (6 u 8, por ejemplo). También puede ser el vencedor quien haya conseguido más puntos al cabo de un cierto tiempo, quehabran determinado al inicio del juego.

BRISCA AL REVÉS Y A CIEGAS

Todos los juegos de bazas pueden jugarse a la recíproca, es decir, gana quien menos bazas o tantos consigue. En este principio se basa la variante *al revés* de la brisca.
En la brisca al revés se juega invirtiendo las condiciones normales del juego, o sea, procurando ganar lo menos posible, con objeto de que se proclame ganador el jugador que acumuló menos tantos. Por ello, en esta modalidad de brisca se procurará regalar al contrario o contrarios el mayor número de cartas de valor (recuérdese que sigue ganando la baza la mayor carta del palo de salida, si no se juega triunfo), escatimando, en cambio, aquellas que no han de facilitar la posibilidad de ganancia.
En la *brisca a ciegas* se jugará sin ver las cartas, al azar, sin que varíen las demás reglas.

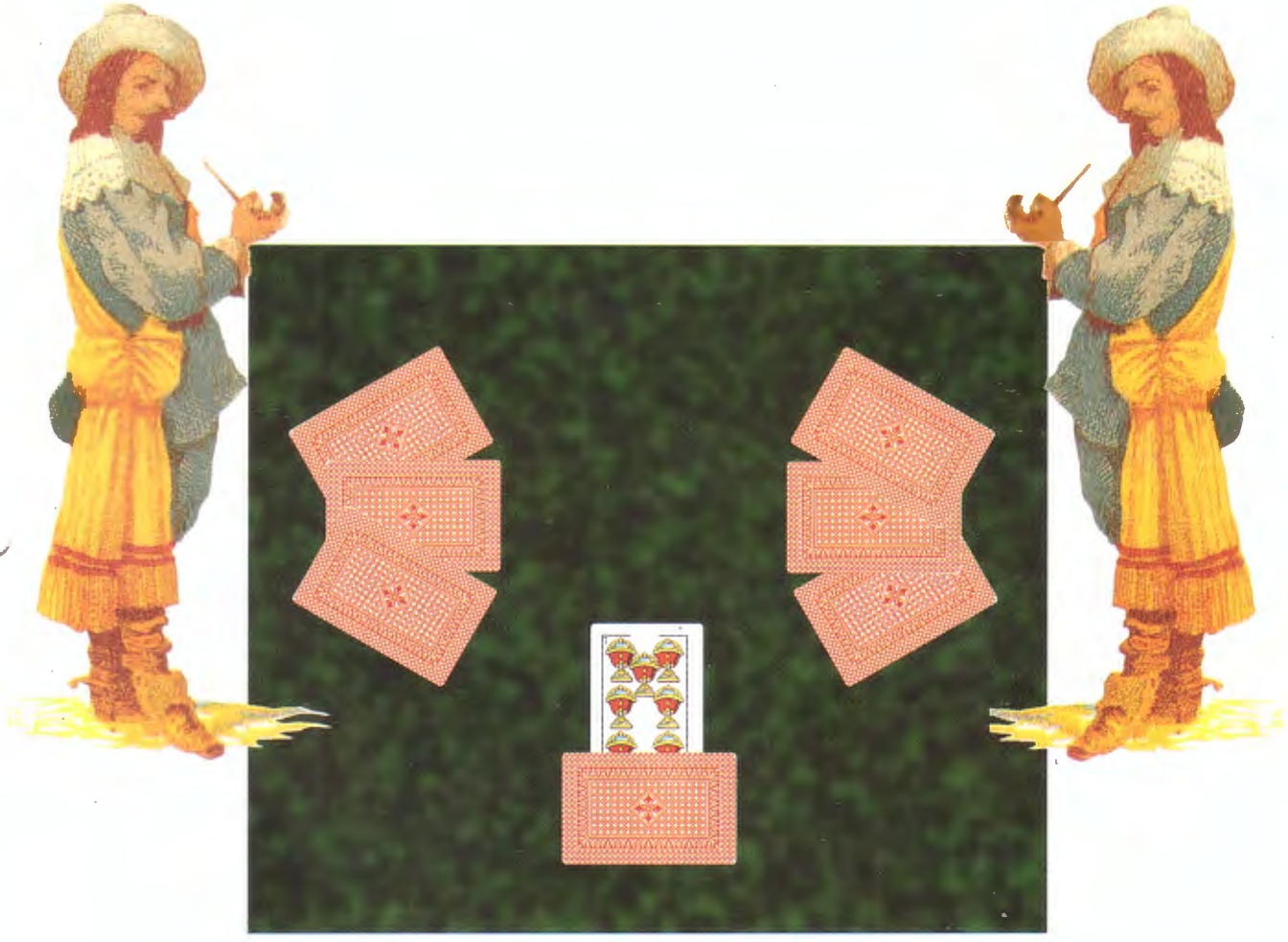
SABÍA QUE...

... LAS CARTAS SON OBRA DEL DIABLO

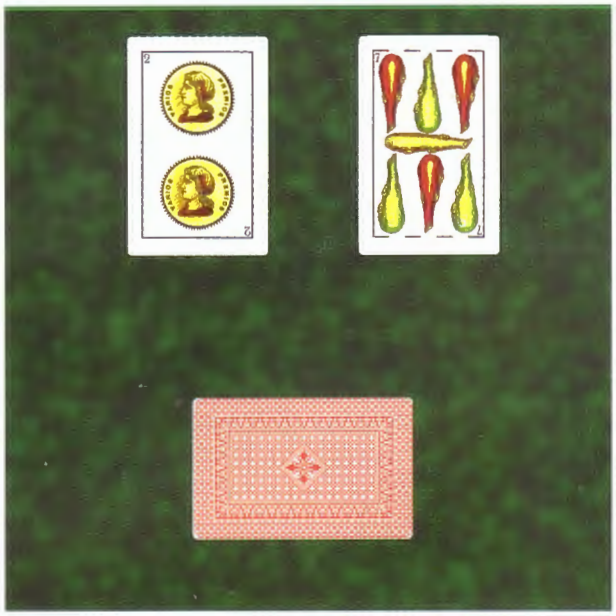
Muchas obras humanas de origen desconocido o inexplicable fueron atribuidas al diablo. Por ejemplo, tanto el puente romano de Martorell, cerca de Barcelona (España), como el acueducto de Tarragona se llaman popularmente «puente del diablo», ya que a este personaje se atribuía su construcción. Al monumento megalítico de Stonehenge, en las llanuras inglesas de los alrededores de Salisbury, también se le ha atribuido un origen satánico. «Caldera del diablo» o «cueva del diablo» son topónimos corrientes en todos los países y lenguas.
Las cartas de jugar, cuyo origen sigue siendo desconocido y misterioso, también han sido atribuidas al demonio.
En 1423, el fraile franciscano San Bernardo de Siena, en un famoso sermón pronunciado en Bolonia (Italia), manifestó que las cartas eran un invento del diablo. La consecuencia fue que la popularidad de las cartas creció aún más después de esta declaración. Muchos otros predicadores dijeron lo mismo y obtuvieron idénticos resultados. Ciento cincuenta años más tarde, el puritano isabelino John Northbrooke, en un opúsculo contra el juego y la asistencia al teatro publicado en 1576 o 1579, afirmaba, sin ninguna duda, que el demonio era el inventor de las cartas «como medio de allanar el camino de la idolatría entre los hombres».
La consideración de las cartas como obra del diablo, sea en sentido literal o no, tiene una de sus bases en la errónea asociación entre jugador y apostante. Esta asociación está tan arraigada que, cuando se dice de alguien que le gusta jugar, la primera imagen que se tiene es la de un jugador empedernido.
Otra de las bases para asociar las cartas con el diablo es la enorme cantidad de supersticiones que muchos jugadores de cartas desarrollan a lo largo de su vida sobre todo tipo de aspectos relacionados con el juego y la suerte. Por ejemplo, se supone que un trébol de cuatro hojas atrae la buena suerte, pero ya el médico y alquimista suizo conocido como Paracelso (Theophrastus Hohenheim, 1493-1541), en su *Diccionario de botánica oculta* –donde describe las plantas y sus propiedades y recoge multitud de aplicaciones médicas–, explica también, dando pruebas de una gran racionalidad, que «es creencia muy extendida que quien encuentra un trébol de cuatro hojas será afortunado en los juegos de azar. Un trébol de cuatro hojas no es tan difícil de poseer como algunos creen. Mucho más difícil es, seguramente, que dé lo resultados que le son atribuidos».
También se asociaron las cartas y el diablo –como sigue haciéndose en la actualidad– a causa de los cartománcicos y de las barajas de tarot, tanto si se usaban para la adivinación como si eran utilizadas para explicar el mundo.

PARTIDA COMENTADA

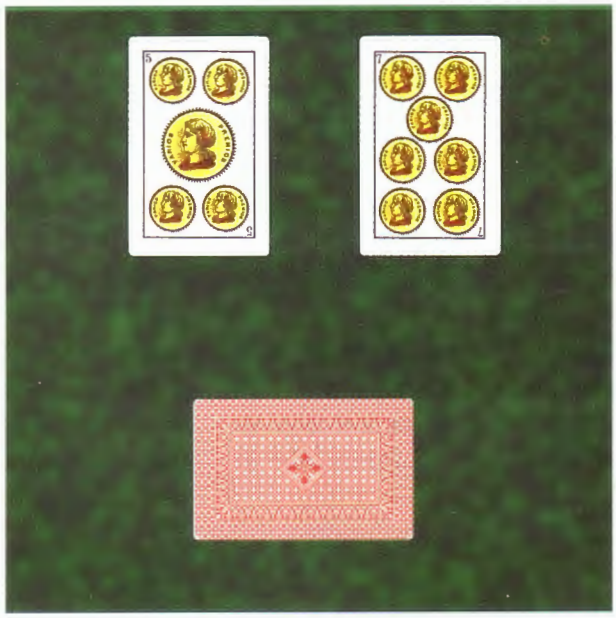
La brisca es un juego cuya técnica resulta extremadamente sencilla, y en ello radica precisamente su éxito como juego familiar o para jugadores no muy expertos. Gana la baza la carta más alta entre las que han salido en la baza, a menos que se juegue triunfo. No existe la obligación de servir del palo de salida (es decir, de jugar carta del mismo palo); tampoco es obligatorio matar (echar una carta superior del mismo palo) o jugar triunfo (echar una carta del palo de triunfo). En la partida que se comenta toman parte dos jugadores. La misma sencillez del juego hace que éste se limite a acumular puntos para el recuento final. El robo constante de cartas de la baceta hace además que el azar intervenga en gran medida en el juego, imposibilitando el planteamiento de estrategias complicadas para conseguir la victoria.



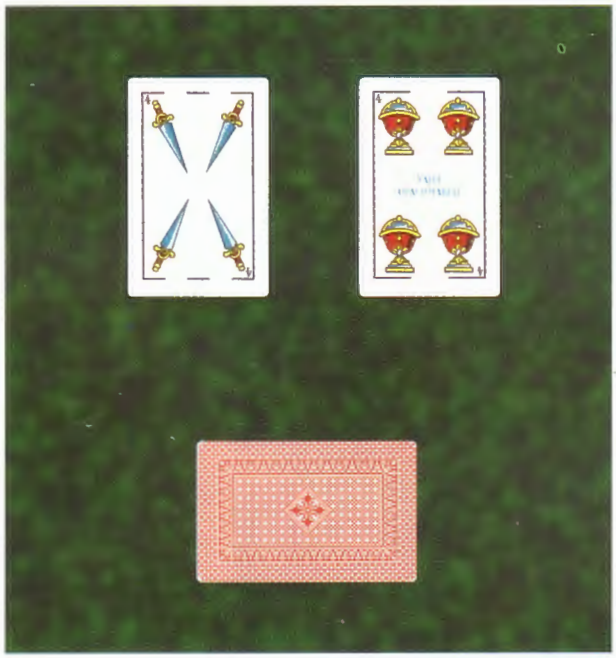
1 Después de barajar y dar a cortar, el dador (B) reparte tres cartas a cada jugador en sentido antihorario (de derecha a izquierda) y de una en una. A continuación descubre la carta superior de la baceta, que deja bajo ésta y bien visible en el centro de la mesa.



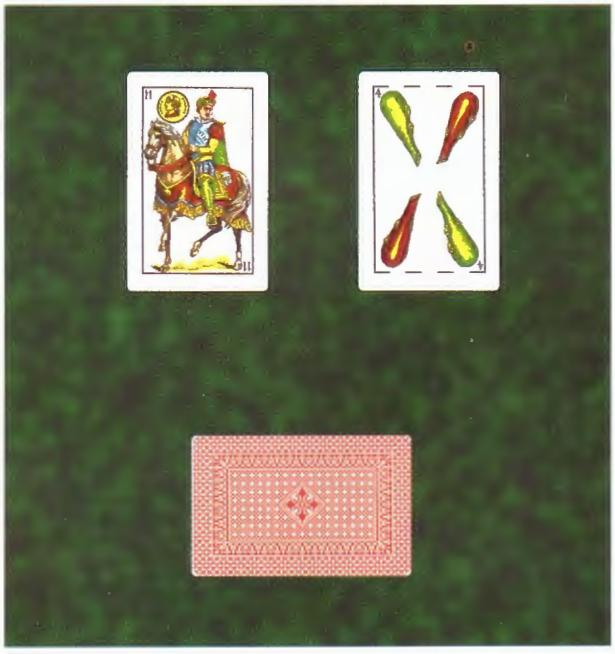
2 Como B ha sido el dador, A es el jugador mano y al que le corresponde la primera salida. En la brisca no importa el número de bazas que se ganen, sólo las cartas de valor que contengan esas bazas. Por ello, A sale del dos de oros, que gana la baza.



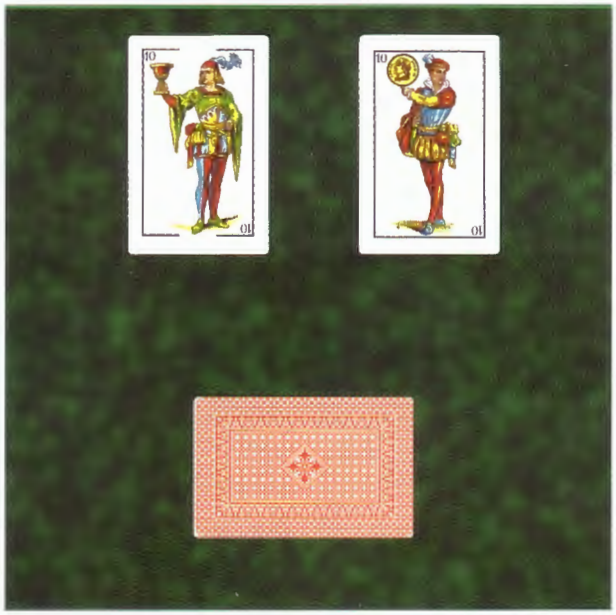
3 El cinco de oros jugado por A en la segunda baza es ganado por el siete de oros de B, ya que es una carta superior del mismo palo. En la baza anterior, B no había ganado porque su siete era de un palo distinto (bastos) al de la carta jugada primero por A (oros).



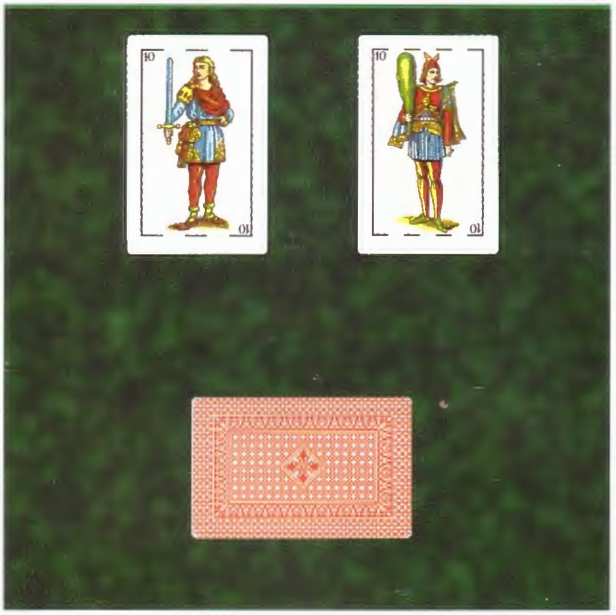
4 Ahora es el turno de salir de B, ya que ha ganado la baza anterior. Lo hace jugando el cuatro de copas, a pesar de ser una carta del palo de triunfo. Sin embargo, como las otras dos cartas que tiene son muy valiosas (un as y un tres), prefiere reservarlas.



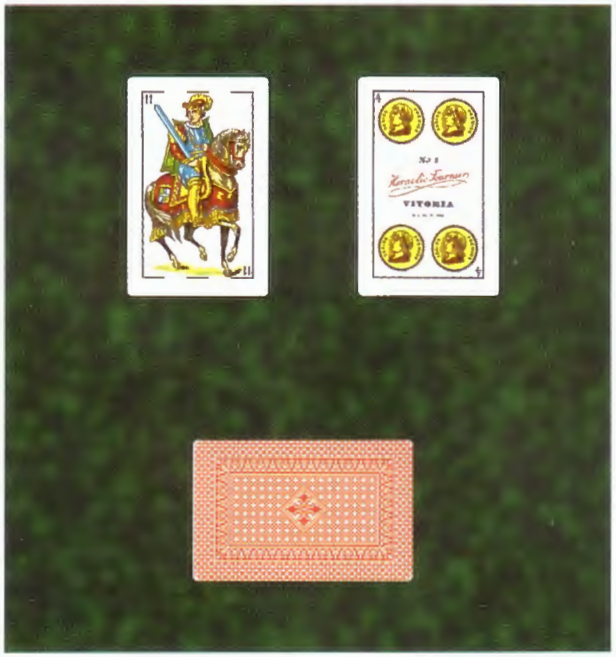
5 El jugador B vuelve a tener la salida y juega el cuatro de bastos que acaba de tomar de la baceta. El jugador A, falto de cartas blancas (sólo tiene cartas de valor) se ve obligado a jugar el caballo de oros, por lo que la baza la gana B, ya que ha salido de bastos.



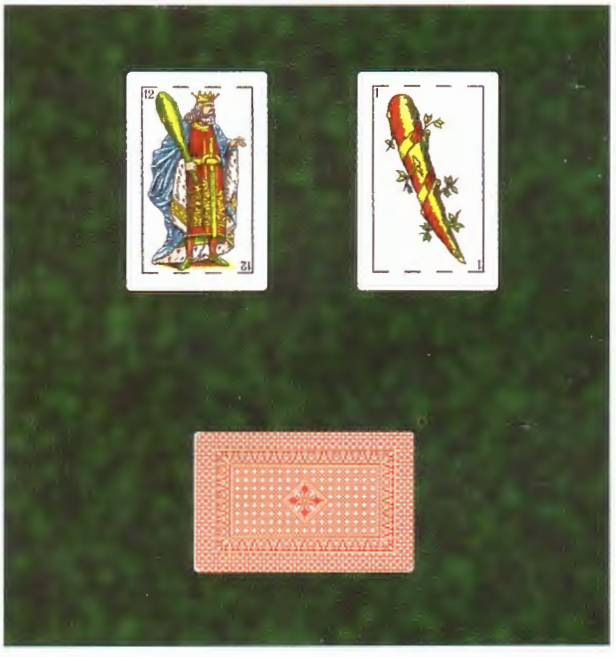
6 El jugador B juega su sota de oros, que es ganada por la sota de copas (triunfo) jugada por el jugador A. Siempre gana la baza la carta más alta del palo de triunfo o del palo de salida. Si las dos cartas son de palos distintos, gana la del palo de salida.



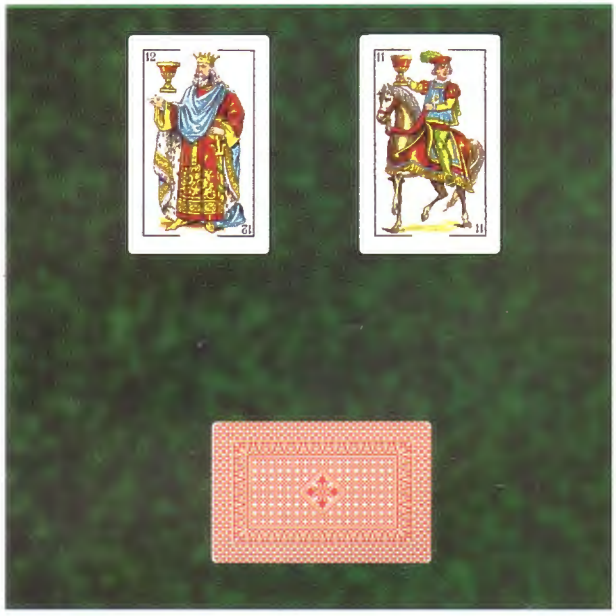
7 Después de ganar la baza anterior, el turno de salir vuelve a ser del jugador A. Lo hace con la sota de espadas. Como el jugador B juega la sota de bastos, que no es del palo de triunfo ni del palo de salida, gana la baza el jugador A.



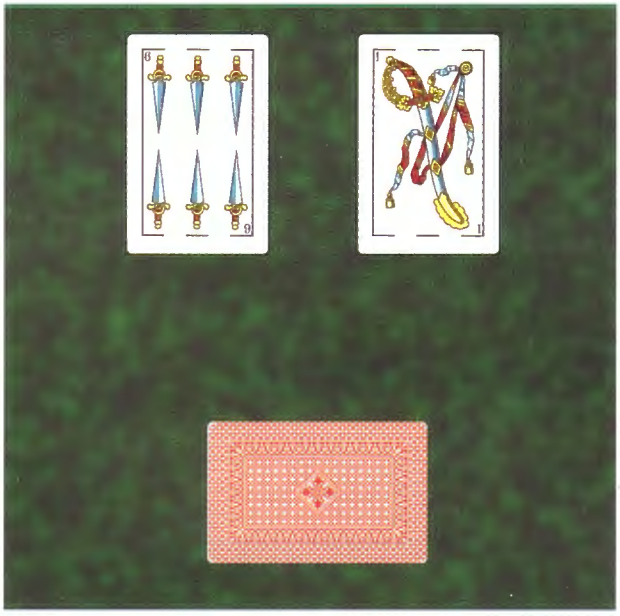
8 Después de ganar la baza anterior, el jugador A toma una carta de la baceta, ya que el jugador que gana una baza es el primero en tomar la carta de la baceta para completar la mano. A juega el caballo de espadas, que gana al cuatro de oros de B.



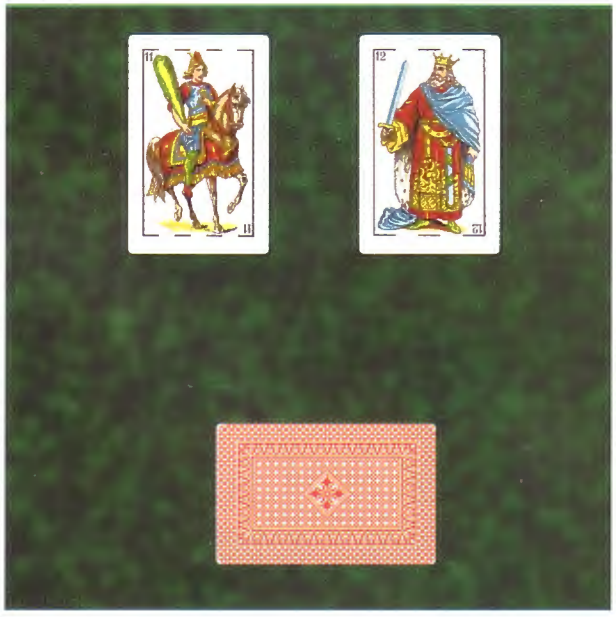
9 El jugador A juega su carta de menos valor: el rey de bastos. El jugador B juega el as de bastos, que, como es una carta del mismo palo y de valor superior, gana la baza. Siempre es mejor ganar una baza con cartas de valor del palo de salida.



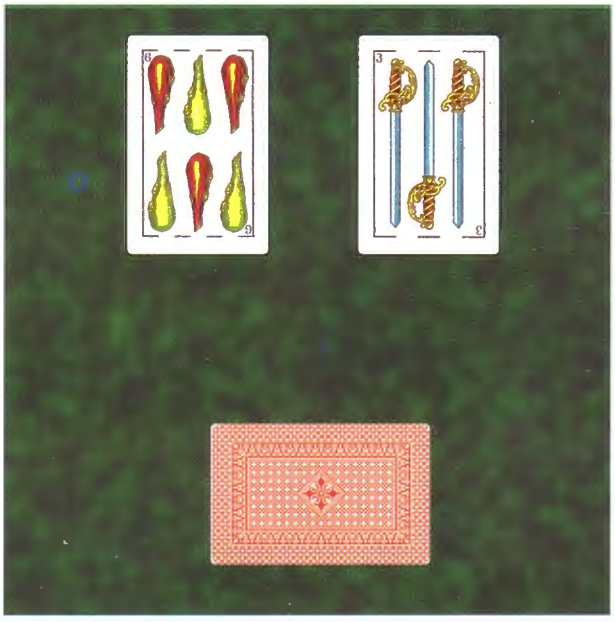
10 Ahora es el turno del jugador B para iniciar la mano. Antes de jugar la carta, los jugadores deben tomar la carta de la baceta para completar su mano. Primero la toma el jugado B, ya que es el ganador de la baza anterior, y luego el jugador A. Los dos juegan copas, por lo que gana el rey.



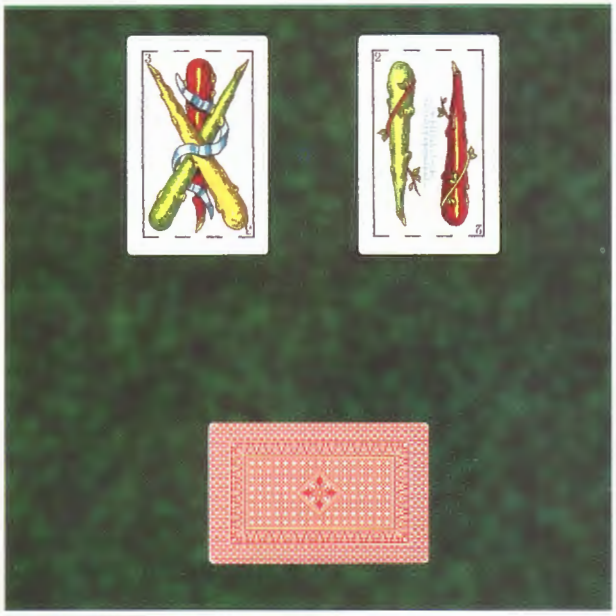
11 Tras haber tomado carta de la baceta, el jugado A sale con el seis de espadas. El jugador B juega el as de espadas y gana la baza. Jugar carta del mismo palo sirve para ganar la baza; hacerlo con una carta de mucho valor sirve para acumular puntos para el recuento final.



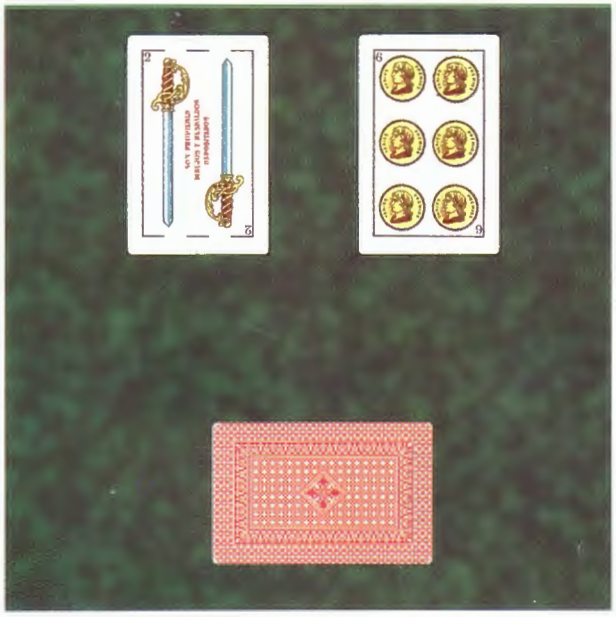
12 El jugador A juega el caballo de bastos. Como el jugador B juega el rey de espadas (que no es del mismo palo ni carta de triunfo), el jugador A gana la baza y se lleva, de este modo, los 7 tantos que vale la baza formada por un rey y un caballo.



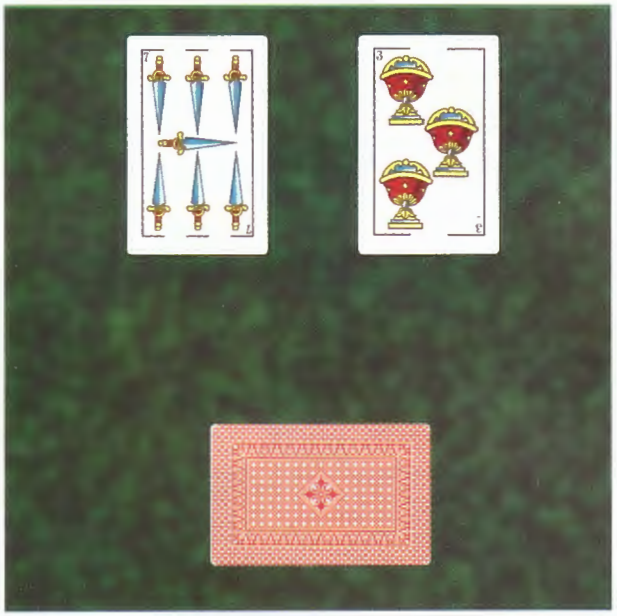
13 Hasta este momento se han disputado muchas cartas de valor y pocas cartas blancas, ya que así han ido saliendo de la baceta. Esto significa que para la segunda parte del juego quedan pocas cartas de valor y la mayoría de las bazas serán sin puntos.



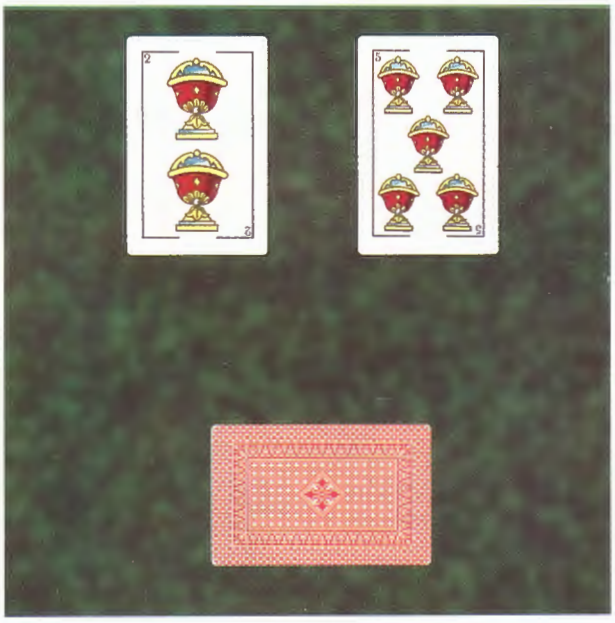
14 El jugador A juega el tres de bastos (recuérdese que en la brisca esta carta, como en el tute, vale 10 puntos). El jugador B juega el dos de bastos, que es la carta más baja del palo, por lo que la baza la gana el jugador A, que sigue acumulando puntos para el recuento final.



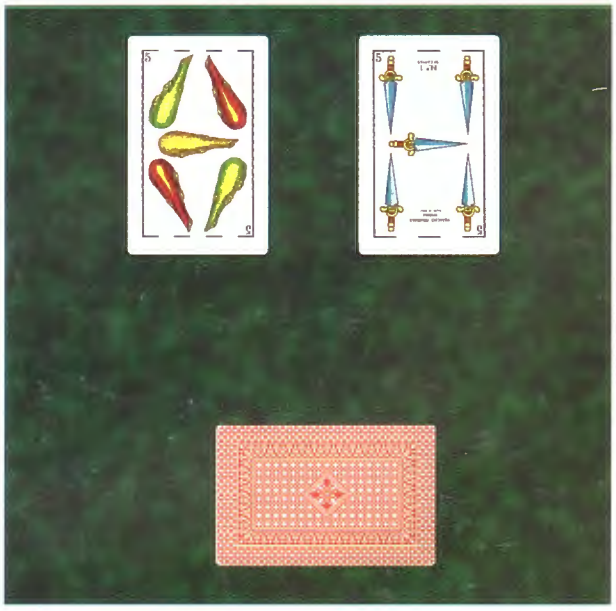
15 Sigue teniendo el turno de salir el jugador A. Éste sale del dos de espadas, que a pesar de no ser una carta de valor gana la baza, ya que el jugador B echa el seis de oros. Las bazas de cartas blancas no aportan ningún punto, ya que sólo interesan las cartas de valor en el recuento final.



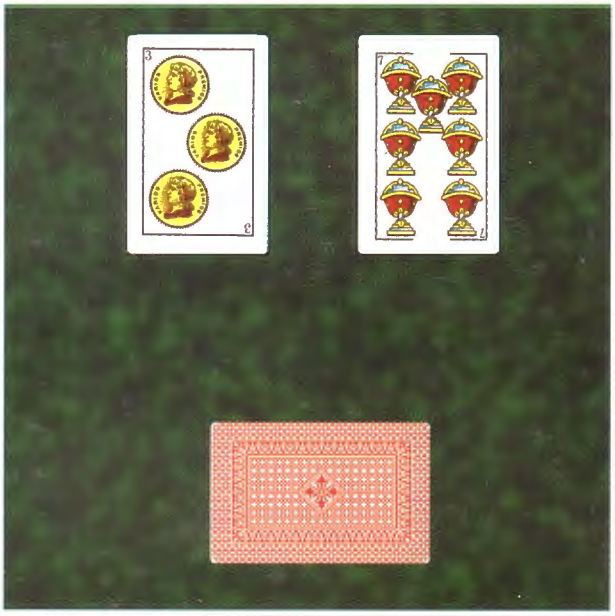
16 El jugador A sale del siete de espadas, que es fallado por el tres de copas del jugador B, por lo que éste gana la baza. Esto sólo significa que las otras cartas de B son de gran valor (ases, treses) y que no las juega para no perder sus puntos.



17 El jugador A ha tomado el dos de copas de la baceta, pero la partida ya está demasiado avanzada para poderlo cambiar por el siete que pinta el triunfo, ya que antes de hacerlo debe ganar una baza. El jugador B juega el cinco de copas, que gana la baza.



18 El jugador B sale del cinco de espadas, que gana la baza frente al cinco de bastos jugado por A, pero no le aporta ningún punto ya que las dos cartas son blancas, es decir, sin ningún valor en puntos. Por otra parte, A no tiene interés en llevarse la baza porque así tomará el último triunfo de la baceta, el siete de copas.



19 El jugador B juega su seis de copas, ya que sus otras dos cartas son el tres de oros y el as de copas. Como el jugador A sólo tiene el siete de copas como carta sin valor, juega esta carta y gana la baza. Si hubiera jugado alguna de sus otras dos cartas (as y tres de oros) hubiese perdido los puntos que valen estas cartas.

La no obligación de servir del palo y de fallar impide llevar adecuadamente el cálculo de las cartas de los jugadores e imposibilita establecer la clásica estrategia de afirmar un palo. Por ejemplo, un jugador puede fallar (jugar triunfo) un as de un palo, aún teniendo otras cartas de ese palo.

No conviene ganar bazas de cartas blancas, excepto para tener la mano.

Al ganar una baza se procurará hacerlo con cartas de valor del palo de salida, ya que lo que cuenta al final son los tantos que uno tiene entre las cartas ganadas, no el número de bazas obtenidas.

20 Estas son las dos últimas cartas de cada jugador. Si A sale del rey de oros, B ganará con el tres y luego su as de copas ganará la última baza. Si sale del as de oros, B ganará con el de copas y el tres ganará al rey.

LA MANILLA

Como tantas otras cuestiones relacionadas con los naipes y los juegos que con ellos se practican, los orígenes de la manilla son muy discutidos, pero aquí, al contrario de lo que sucede en otros juegos, cada una de las partes atribuye a la otra su invención. Así, los franceses insisten en que es un juego español que ellos adaptaron a su baraja (juegan con 32 cartas y el diez es la superior), mientras que en España se considera un juego francés. Cabe situar la verdad en el punto medio, ya que parece que el juego se originó en la zona del Rosellón y de ahí se extendió por el sur de Francia, donde es muy popular, y por España, especialmente en Cataluña, aunque en la actualidad es más practicada su variante, conocida como la butifarra, que el juego original.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir ganar bazas de tantos para alcanzar la suma de puntos establecida.

«Jugadores de naipes», tapiz sobre cartón del pintor aragonés Ramón Bayeu (1746-1793).

Origen: **España**

Baraja: **española**

N° de naipes: **48**

Jugadores: **4**

Duración de la partida: **dos horas**

Dificultad: ♣♣♣

Tipo de juego: **bazas de puntos**

NÚMERO DE JUGADORES

La manilla se juega entre cuatro jugadores que forman dos parejas enfrentadas entre sí.
Puede ser que las parejas ya estén formadas, pero lo usual es efectuar un sorteo para determinarlas. Para ello, se extienden las cartas boca abajo sobre la mesa y cada jugador toma una. Los dos jugadores que han descubierto las cartas de mayor valor juegan contra los otros dos jugadores. El jugador que ha tomado la carta mayor elige sitio y es el primer dador. Frente a él se sienta su compañero. La carta más alta de las dos que quedaron últimas determina el jugador mano y éste se sienta a la derecha del dador. Por último, el cuarto jugador se sienta frente al mano.
Si saliesen dos cartas del mismo valor, se determinaría cuál es la mayor por el palo, considerando la preferencia señalada por las pintas de las cartas de la baraja, que de mayor a menor es la siguiente: oros, copas, espadas y bastos, aunque esta preferencia no tenga ningún valor en el juego.

TIPO DE BARAJA

La manilla se juega con la baraja española de 48 cartas.
También se puede utilizar la baraja de símbolos franceses o la de poker español, de la que habrá que

VOCABULARIO ESPECÍFICO

abrir (un palo) Durante el carteo, jugar por primera vez carta de un palo.

afirmar (un palo) Eliminar las cartas altas de un palo en manos de los contrarios para que sean ganadoras las restantes cartas del palo.

asistir Jugar carta del palo de salida de una baza.

capote (dar) Ganar una de las dos parejas las 12 bazas en juego.

carteo Fase de un juego de bazas en la que se juegan las cartas.

encartar Hacer que otro jugador, especialmente un contrario, gane una baza para obligarle a tener la salida en la siguiente.

fallar Jugar triunfo por no poder asistir al palo de salida.

fallo (estar) Carecer de cartas de un palo distinto del de triunfo.

mano Juego parcial, cada una de las fases de una partida comprendida entre el reparto de las cartas y su recogida después de jugar. Jugador que tiene la salida en cada una de las bazas de las que se compone una mano o juego parcial. Conjunto de carta que un jugador tiene en su mano durante una mano o juego parcial.

montar Jugar carta del palo de salida de valor superior a la jugada por el jugador anterior.

pinta Carta que marca o señala el triunfo en un juego. En la manilla, la pinta es la última carta del reparto y es, invariablemente, para el dador. Si es de valor, la pareja del dador se anota los tantos que vale.

refallar Jugar, cuando no se puede asistir, carta de triunfo superior a la jugada por otro jugador. También se llama «pisar», aunque este término está actualmente en desuso.

suprimir los dieces para reducir esas barajas a 48 cartas.

VALOR DE LAS CARTAS

La carta de más valor es el nueve (de cualquier palo), que recibe el nombre de *manilla*. En cada palo, las cartas siguen el siguiente orden de mayor a menor: nueve, as, rey, caballo, sota, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.

Las cartas del dos al ocho de cada palo tienen valor nulo en tantos y se llaman *cartas blancas*. El resto de cartas de cada palo tiene el valor siguiente: nueve o manilla, 5 tantos; as, 4 tantos; rey, 3 tantos; caballo, 2 tantos; sota, 1 tanto. Por ello, el valor total de las cartas de cada palo es de 15 tantos, y el de toda la baraja 60 tantos.

BAZAS DE JUEGO

El juego se desarrolla en una sucesión de bazas. En cada turno de juego, los jugadores, colocan sobre la mesa una de sus cartas de acuerdo con las reglas establecidas. El grupo de cuatro cartas que se forma es una baza.

El jugador que ha echado la carta ganadora de la baza toma ésta y se convierte en el jugador mano para la siguiente baza.

VALOR DE LAS CARTAS

En todos los palos:

Nueve (manilla)	5 tantos
As	4 tantos
Rey	3 tantos
Caballo	2 tantos
Sota	1 tanto
Ocho	0 tantos
Siete	0 tantos
Seis	0 tantos
Cinco	0 tantos
Cuatro	0 tantos
Tres	0 tantos
Dos	0 tantos

Valor total de las cartas de un palo: 15 tantos

Valor total de las cartas de la baraja: 60 tantos

El valor total de los tantos en juego en una partida de manilla es de 72, ya que a los 60 tantos de la baraja hay que añadir uno más por cada baza del juego.

ORDEN DE LAS CARTAS

En cada palo, de mayor a menor:

Nueve (manilla)
As
Rey
Caballo
Sota
Ocho
Siete
Seis
Cinco
Cuatro
Tres
Dos

EL PALO DE TRIUNFO

En cada juego parcial se señala un palo específico, denominado palo de triunfo. Las cartas del palo de triunfo ganan a las de los otros tres palos, cualquiera que sea el valor relativo de unas y otras; es decir, cualquier carta blanca del palo de triunfo gana a cualquier carta de valor de los otros tres palos aún siendo inferior.

Entre las cartas del palo de triunfo se da la misma relación de orden que entre las cartas de los otros tres palos.

El palo de triunfo varía de uno a otro juego parcial y se establece después de cada reparto de cartas, ya que se determina por medio de la última carta: esta carta pinta o marca el triunfo.

Si esta carta que marca el triunfo es de valor (manilla, as o figura), se anota los tantos que vale la carta la pareja del dador, ya que le pertenece a éste, excepto en el caso de que estos puntos le sirvieran para llegar a la puntuación establecida para ganar el juego.

Se llama arrastrar a jugar carta de triunfo. El objeto del arrastre es eliminar las cartas de triunfo de las manos de los contrarios, para evitar que con esas cartas ganen las cartas de valor del otro bando.

¿QUÉ CARTA GANA LA BAZA?

En cada baza es obligatorio asistir al palo, es decir, jugar una carta del mismo palo que ha jugado el mano.

Si en la baza no hay carta de triunfo, gana la baza la carta más alta del palo de salida.

Si en la baza hay carta de triunfo, gana la baza la carta más alta del palo de triunfo.

En la manilla la carta de más valor es el nueve y la menos valiosa es el dos.

Por tanto, sólo puede ganar la baza una carta del palo del que se ha salido en la baza o una carta del palo de triunfo. Si se arrastra las dos posibilidades son coincidentes, por lo que gana la carta más alta.

EL JUGADOR MANO

Se llama jugador mano al que tiene la salida en cada baza. Aparte de esta prioridad, no tiene ninguna otra ventaja. Sin embargo, esta ventaja es de gran importancia en las fases finales del juego, especialmente si se han eliminado los triunfos, porque si las únicas cartas que quedan de un palo son las que tiene el mano y no hay triunfos, estas cartas ganarán la baza independientemente del valor que tengan.

En cada juego parcial, el mano es el jugador situado a la derecha del dador. En las siguientes bazas, el mano es el ganador de la baza anterior.

INICIO DEL JUEGO

El jugador al que le ha correspondido por sorteo dar las cartas las baraja y las da a cortar al jugador de su izquierda. A continuación reparte doce cartas a cada jugador, de cuatro en cuatro en sentido antihorario, y descubre la última, que marca el triunfo.

El orden de rotación señalado es el mismo que se sigue durante el juego para echar las cartas (es decir, el antihorario) y para cambiar el turno de dar.

DESARROLLO DEL JUEGO

Una vez repartidas las cartas y señalado el palo de triunfo, el jugador mano echa una de sus cartas. A continuación, los siguientes jugadores van echando una de sus cartas hasta completar la baza. El ganador toma la baza, la coloca en un montón frente a uno de los miembros de la pareja e inicia la baza siguiente echando una de sus cartas. Como los dos miembros de la pareja juegan en común, basta que hagan un sólo montón de cartas con las bazas ganadas por cada uno de ellos.

La carta que juega cada jugador no puede ser cualquiera, ya que es

obligatorio tratar de ganar la baza; es decir, no se puede jugar una carta más baja que la del contrario si se tiene una superior.

Después de la primera carta, el jugador siguiente debe asistir (jugar carta del mismo palo) y montar (jugar carta superior del palo); si no le es posible asistir, debe fallar (jugar triunfo). Sólo en caso de no poder efectuar ninguna de las acciones anteriores es posible echar otra carta.

Estas acciones (asistir, montar y fallar) son obligatorias para cada jugador cuando el contrario está ganando la baza y tiene las cartas adecuadas para hacerlo. Cuando la baza la está ganando el compañero sólo hay que asistir, si se tiena carta del palo, pero no es necesario montar ni fallar si no se puede asistir, pudiéndose echar cualquier carta (blanca o de valor).

El capote. Se dice que una pareja da capote a otra cuando consigue ganar las doce bazas del juego parcial. No existe un premio especial por realizar esta jugada. La pareja que da capote a otra consigue todos los tantos del juego parcial.

El tanteo y la anotación. En cada juego parcial hay 72 tantos en juego: los 60 del valor de las cartas y los 12 de las bazas (un tanto por cada una de ellas). Al término del juego parcial las parejas hacen el recuento de las bazas ganadas y de los tantos que suman las cartas de valor que contienen. Gana el juego parcial la pareja que supera 36 tantos (la mitad de 72). Esta pareja se anota el número de tantos que supera los 36 mínimos (este número de tantos es el mismo que le falta a la otra pareja para llegar a 36). Esta anotación puede hacerse mediante fichas, o bien en una hoja de papel en la que se habrán dibujado dos columnas encabezadas con los nombres de los miembros de las dos parejas.

Al efectuar las anotaciones de los tantos no hay que olvidar anotar, si corresponde, el valor de la carta que pinta.

Si las dos parejas empatan a 36 tantos sólo se apuntan, si ha correspondido, los tantos de la carta que pinta; recuérdese que estos tantos sólo se anotan si la pinta es una carta de valor.

Tipos de partida. Se dice que una pareja gana un juego cuando consigue anotarse 40 tantos. Existe la posibilidad de que una pareja los anote de una sola vez, si se apunta 4 o 5 tantos de la pinta y da capote a la otra pareja, pero lo usual es hacerlo en varios juegos parciales. La pinta no se anota, aunque sea carta de valor, si con ella la pareja resultara ganadora sin jugar.

Una pareja gana la partida si se anota dos juegos. Los puntos que exceden de 40 en un juego no se arrastran al siguiente, que se empieza con un tanteo inicial de 0 tantos para cada pareja.

Pueden jugarse también partidas «completas», en las que los cuatro jugadores juegan sucesivamente un sólo juego unos contra los otros. Primero la pareja A-B juega contra C-D; a continuación, B y C cambian de sitio y A-C juega contra B-D; finalmente, C y D intercambian sus lugares en la mesa y A-D juegan contra B-C. En cada caso, al final de la partida, cada jugador se anota los puntos que consigue en cada juego y resulta ganador el jugador que ha conseguido más puntos en los tres juegos. Otra forma de calcular el resultado final es anotar a cada jugador, después de cada jue-

SABÍA QUE...

... DONDE NO LLEGAN LAS CARTAS LLEGA LA OSADÍA

En los juegos de envite, como el poker, el mus o el truco, más importante que tener buenas cartas es saber utilizar adecuadamente las que se reciben.
En una escena de la película *Mash* de Robert Altman, que recibió un Oscar en 1970 por su guión, así como la Palma de Oro en Cannes, y que más tarde serviría de base para una serie de televisión, puede verse un ejemplo de ello. *Trapper* John (Elliott Gould), uno de los médicos del hospital militar del frente (el MASH que da título a la película) juega al poker; tras una serie de envites y reenvites, la mano queda igualada por otro de los jugadores.
JUGADOR 1: Tú hablas.
TRAPPER JOHN: Yo tengo Oklahoma.
JUGADOR 1: ¿Oklahoma?
TRAPPER JOHN: Ajá.
JUGADOR 1: ¿Y qué es eso?
TRAPPER JOHN: Oklahoma es una pareja de ochos, un diez, un dos y un cinco.
JUGADOR 2: ¡Jo, jo! ¡Qué cara!
JUGADOR 1: No entiendo nada.
TRAPPER JOHN: Pues paga.
Y acto seguido Trapper John recoge todo el dinero de la mesa.
No siempre es recomendable inventarse una nueva jugada para ganar al poker (hay que saber con quién se juega uno los cuartos), pero sí lo es tener una actitud firme y amedrentadora.
Un jugador ocasional o no entrenado puede llegar a sentirse inseguro incluso con un poker o una escalera de color frente al profesional seguro de sí mismo que va haciendo subir las apuestas con un farol o con una mano menos fuerte. Sin embargo, cuanto más valor alcanzan las apuestas, menos seguro de sí mismo se siente el timorato y más cree en sus posibilidades de perder que en las de ganar, aún cuando, estadísticamente, hay más posibilidades de ello.
Si el poker y otros juegos de envite sólo fueran cuestión de suerte, unas veces ganarían unos y otras veces ganarían otros, pero, a la larga, las veces que han ganado unos u otros se igualarían. Sin embargo, lo cierto es que se ha comprobado que los ganadores siempre suelen ser los mismos.
Por otra parte, si el poker sólo fuera cuestión de suerte, no existirían los jugadores profesionales. Aunque normalmente se asocia profesional y tramposo, la mayoría de los grandes profesionales no son tramposos ni necesitan serlo.
Tan importantes como las cartas son los factores siguientes, que permiten sacarles todo el provecho posible:

- Conocer bien las propias fuerzas y debilidades.
- Conocer bien al enemigo.
- Conocer bien las probabilidades del poker.
- No ser especialmente comunicativo, pero sí buen actor.
- Tener buen estado físico y anímico.
- Conocer bien los juegos.
- Saber apostar y jugar con niveles de apuestas acordes con la situación económica propia (es decir, eliminar el temor a perder).
- Jugar con jugadores de igual nivel o más bajo (la regla preferida por el profesional).
- Tener una gran experiencia, es decir, haber jugado mucho.
- Conocer bien las diferentes reglas y variantes del juego.

go, los puntos positivos o negativos que resultan de calcular la diferencia entre los resultados de las dos parejas. También en este caso gana el jugador que ha conseguido acumular más puntos a lo largo de los tres juegos disputados.

MANILLA PARA DOS JUGADORES

La manilla para dos jugadores se juega «a cartas vistas».
Las reglas básicas son las mismas que en la manilla de dos parejas, pero en ésta modalidad cada jugador juega con 24 cartas que coloca en seis montones de 4 cartas cada uno, en los que la carta superior está descubierta. Cuando se juega una de estas cartas, se descubre la siguiente del montón. Sólo se pueden jugar las cartas descubiertas.

Hay que seguir las mismas reglas que en la manilla de cuatro jugadores: asistir, montar y fallar, y el que gana una baza es el mano en la siguiente.
Aunque las bazas de esta manilla son de dos cartas, se cuenta un tanto por cada cuatro cartas ganadas, por lo que puede suceder que el número de bazas ganado por cada jugador sea par (cada jugador tiene un número de cartas múltiplo de cuatro) o impar. En este caso, cada jugador tendrá varios grupos de cuatro cartas y uno de dos; este último grupo de dos cartas también vale 1 tanto para cada jugador, por lo que el total de puntos del juego será 73, ya que en lugar de 1 baza de cuatro cartas con valor 1 tanto, habrá dos bazas de 2 cartas con valor 1 tanto cada una. Las once bazas restantes serán de cuatro cartas y valdrán 1 punto cada una.

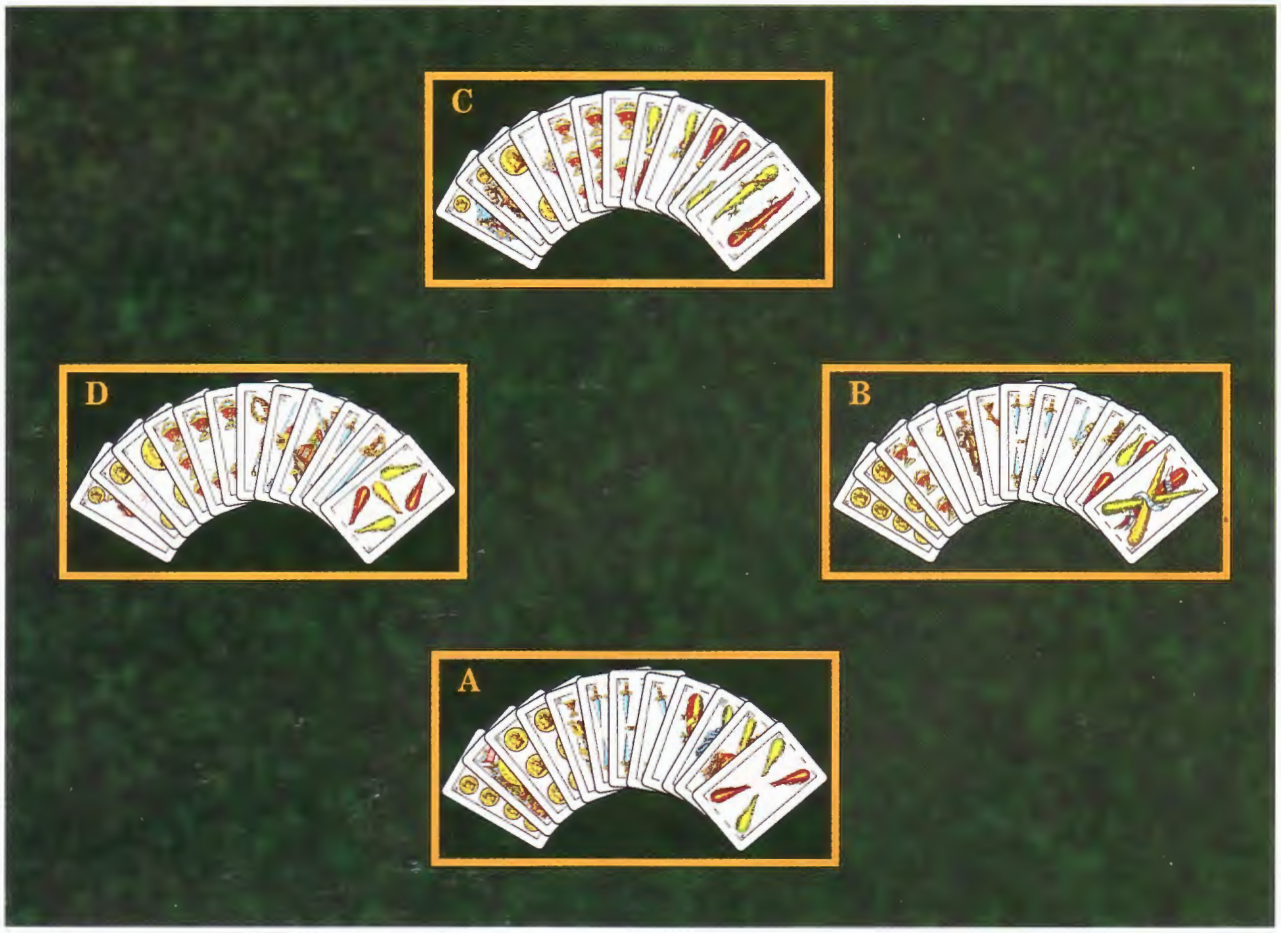
LA BUTIFARRA

Esta variante surgió en Cataluña en la década de 1940 y ha alcanzado tanta difusión que en la actualidad es la versión más jugada de la manilla, hasta el punto de que la mayoría de jugadores de butifarra desconoce la existencia de la manilla original.
Sus principales diferencias con la manilla son las que se señalan a continuación.
• No hay pinta; la pareja que da tiene derecho a escoger el palo de triunfo. Puede hacerlo directamente el dador o pasar la opción de escoger triunfo a su compañero. Una vez pasada la opción de escoger el triunfo, no se puede volver a pasar.
• Los contrarios, es decir, los que no han escogido el triunfo, tienen la opción de *contrar*, con lo que la puntuación es doble. Después de haber sido contrada, la pareja que ha elegido triunfo puede *recontrar*, con lo que el tanteo se multiplica por cuatro.
• La partida se juega a 100 puntos.
• Hay la posibilidad de jugar *butifarra*, que es jugar sin palo de triunfo. En este caso, se duplica el tanteo (el *contro* cuadriplica y el *recontro* multiplica por ocho).
Sea quien sea el que elija el triunfo y cualesquiera que sean los cantos posteriores (contro, recontro) la salida es del jugador mano, que es el jugador situado a la derecha del dador.
La butifarra es el juego de baraja española más popular en Cataluña. Como consecuencia de ello la baraja habitual es la de 48 cartas y se considera –erróneamente– como una baraja incompleta la de 40 cartas usada habitualmente en multitud de juegos.

PARTIDA COMENTADA

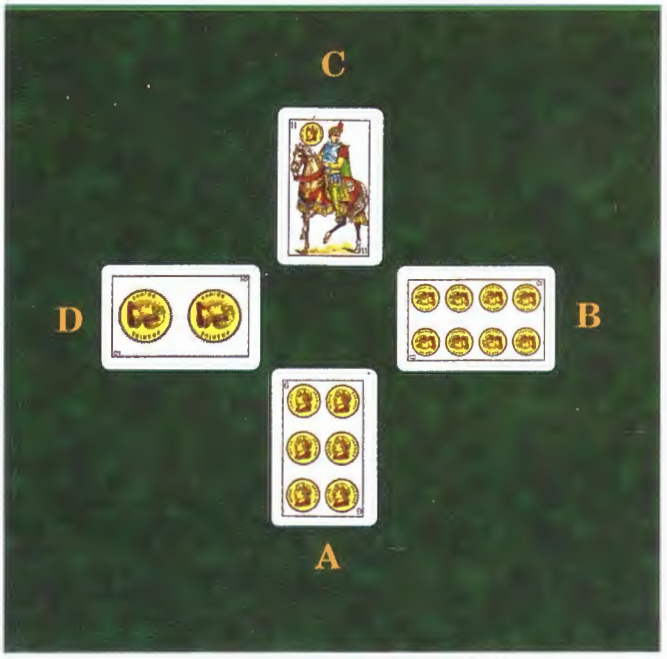
A continuación se detallan los diversos paso de un juego parcial de la manilla, desde el reparto y descubrimiento de la pinta hasta el recuento de tantos y la anotación al final del juego, después de haber jugado las doce bazas de las que se compone la mano. A es el dador, por lo que B será el jugador mano y tendrá la salida para la primera baza. En general, cuando se juega a la manilla, no se suele barajar mucho, hasta el punto de que algunos jugadores consideran incorrecto hacer más de tres pasadas al barajar.

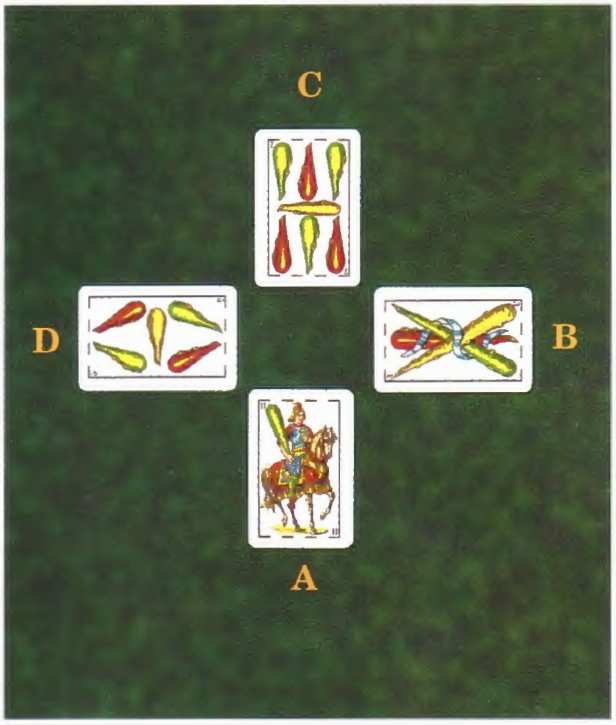
1 A ha distribuido 12 cartas a cada jugador en grupos de cuatro. Al descubrir la última carta, la pinta, ha resultado ser el as de bastos, por lo que la pareja A-C se anota 4 puntos.



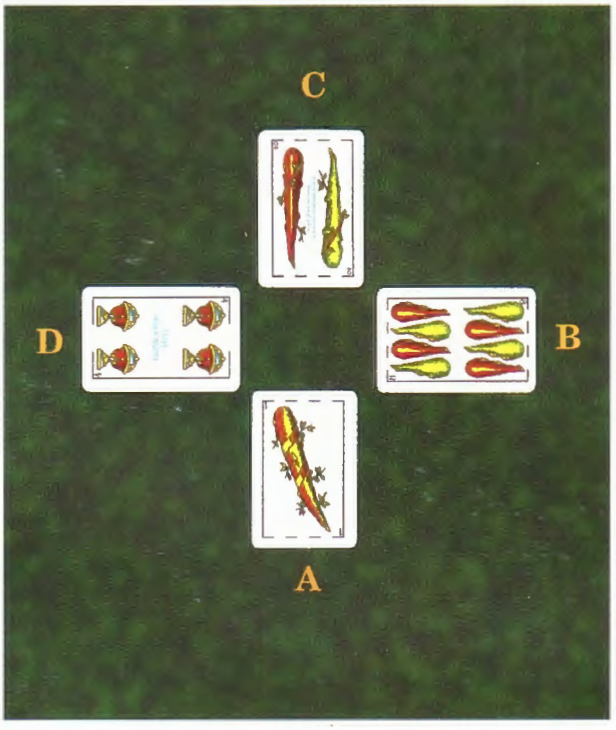
2 Los jugadores se ordenan las cartas –usualmente por palos– antes de empezar a jugar.

3 B sale del ocho de oros, C monta con el caballo. D no puede montar, por lo que echa el dos. A, como la baza es de su compañero, decide jugar el seis de oros.

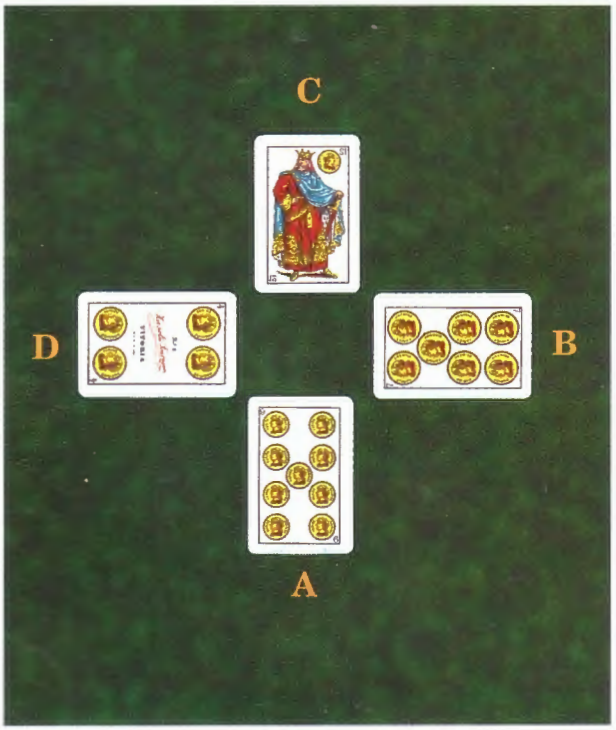




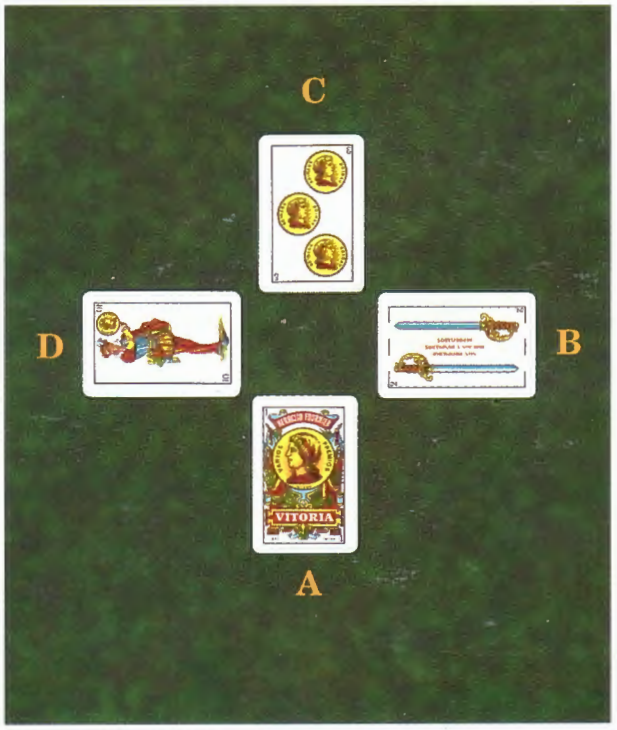
4 C arrastra con el siete de bastos para eliminar los triunfos en manos de los contrarios. La baza es ganada por A con su caballo de bastos.



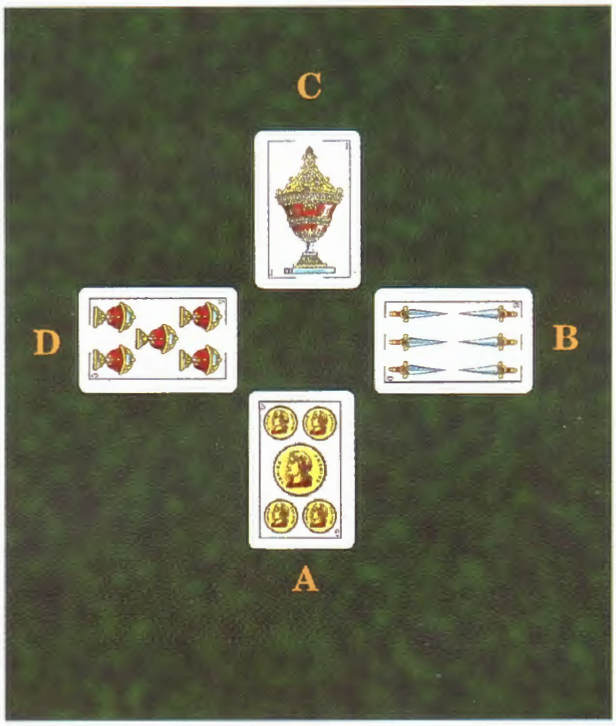
5 A sigue arrastrando. Lo hace con el as para que C se dé cuenta de que controlan los triunfos, lo que queda confirmado con el ocho que echa el jugador B.



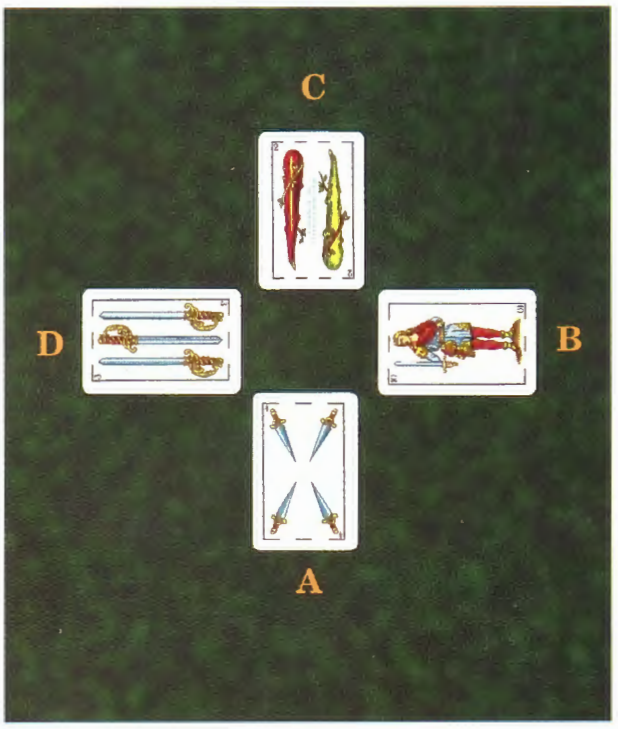
6 A juega sus cartas de oros firmes, empezando con la manilla. B y D juegan sus últimas cartas de oros.



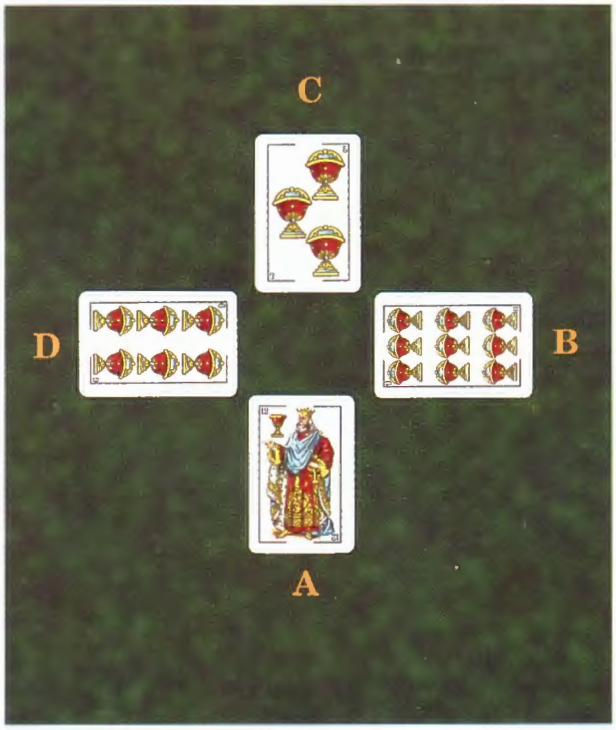
7 El jugador A sigue con el as de oros; con él consigue eliminar el último oro en manos de los contrarios.



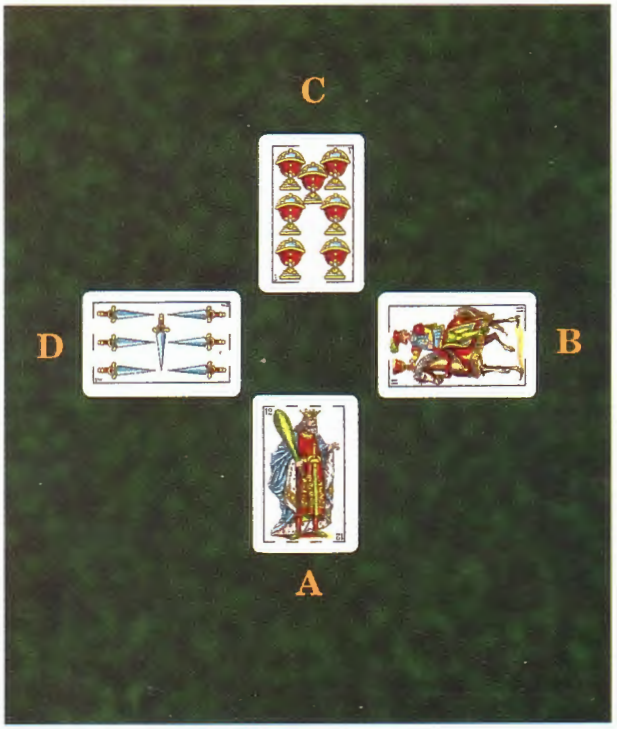
8 A sigue con el cinco de oros, que ha quedado firme. C aprovecha para echar el as de copas y no perder esos puntos.



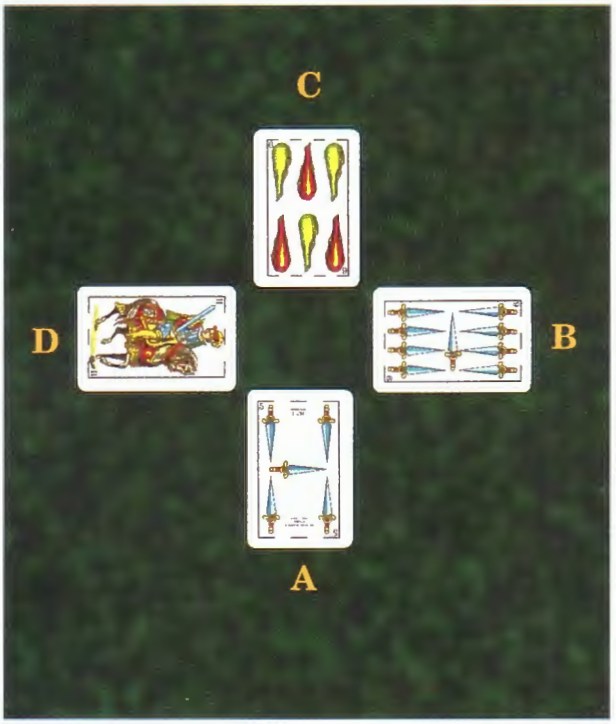
9 A juega ahora el cuatro de espadas; la sota de espadas de B es fallada con el dos de bastos por C.



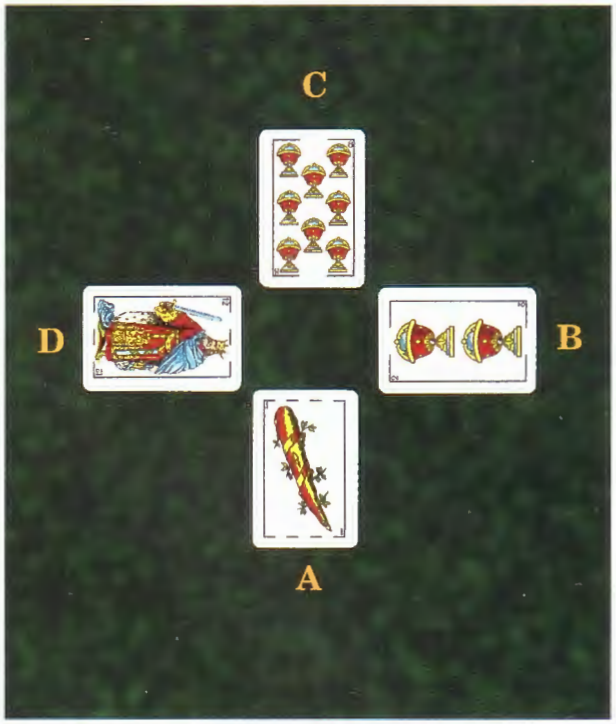
10 Ahora C sale del tres de copas; D monta con el seis; A juega su única copa, el rey, que es montada por la manilla de B, que gana la baza.



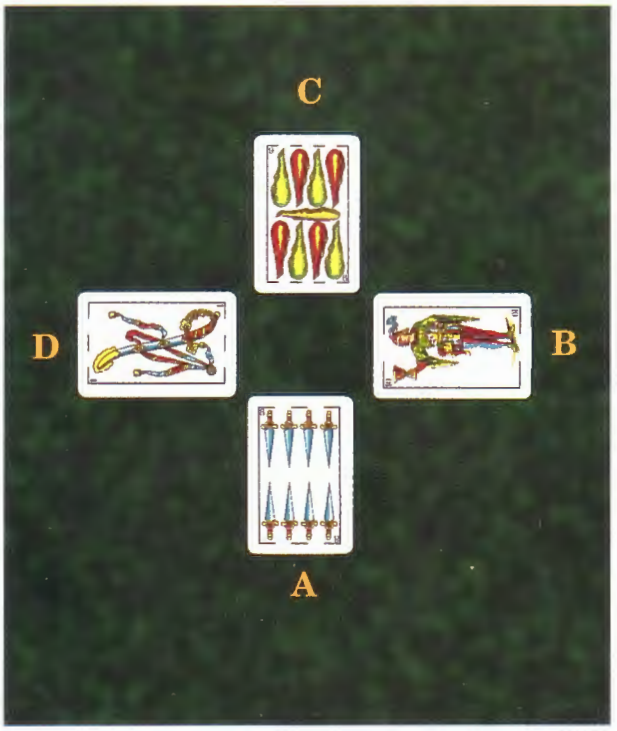
11 El jugador B sale del caballo de copas; C asiste pero no puede montar; A gana la baza después de fallar con el rey de bastos.



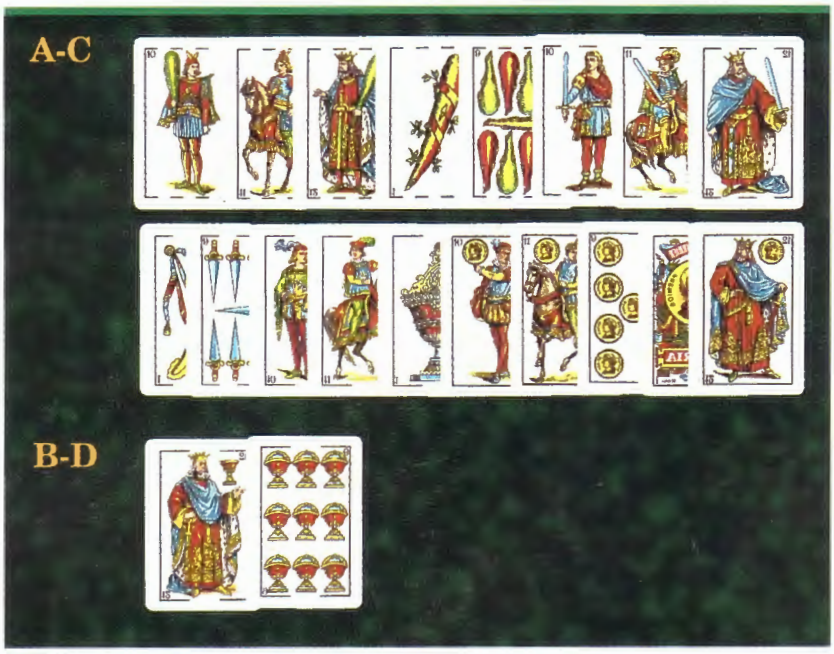
12 A sale del cinco de espadas, que es montado por B con la manilla. El jugador C gana la baza al fallar con el seis de bastos.



13 El jugador C sale del ocho de copas y A gana después fallar con el as de bastos. D debe jugar una carta de valor de espadas.



14 La última baza también la gana la pareja A-C gracias a la manilla de bastos de C. A-C no han dado capote a B-D porque han perdido una de las bazas.



15 Terminado el carteo se procede al recuento de tantos y a la anotación de los puntos. La pareja A-C ha hecho 63 tantos (52 de las cartas de valor y 11 de las bazas), por lo que se anota 27 tantos (63 menos 36), que se añaden a los 4 de la pinta. (Estos 27 puntos es la misma diferencia que hay entre 36 y los 9 tantos –8 de las cartas de valor y 1 de la baza– ganados por la pareja B-D.)

A-C		B-D
	4	
27	31	

16 Tras el recuento se procede a la anotación. En una hoja de papel se señalan dos columnas, una para cada pareja. En cada columna se anotan, a la izquierda, los puntos que se van consiguiendo y, a la derecha, la suma parcial de estos puntos y la anterior suma parcial.

En el carteo es obligatorio *asistir*.

- *Si está ganando la baza el contrario* hay que montar si se tiene carta del palo superior. Si no se puede asistir hay que fallar y en caso de que un contrario haya fallado antes hay que refallar con un triunfo superior. Sólo se puede echar una carta cualquiera cuando no puede realizarse ninguna de estas acciones.
- *Si está ganando la baza el compañero* no es necesario montar. Si no se puede asistir, no es necesario fallar y puede echarse una carta cualquiera, sea blanca o de valor.

En general, siempre que se disponga de las cartas necesarias para ello, es obligatorio tratar de ganar la baza; sólo cuando está ganándola el compañero y no se puede asistir, puede echarse carta de valor de distinto palo.

A continuación se indican algunas reglas básicas que la práctica ha convertido prácticamente en leyes. Debe tenerse en cuenta que no son reglas de obligado cumplimiento, pero seguirlas proporciona más éxitos que fracasos y evita discusiones con el compañero si se pierde. Son las siguientes:

- el arrastre innecesario, favorece al adversario;
- de dos sólo saldrás si en semifallo lo tendrás;
- de sota no saldrás si el caballo también tendrás;
- del palo que ha salido el compañero echa la manilla lo primero;
- de manilla no saldrás si no tienes rey o as.

El Guiñote

El guiñote es un juego de la familia del tute y la brisca que goza de una gran difusión en amplias zonas de España, especialmente en Aragón, Navarra y parte de Castilla y León.

Como en el caso del tute, del que se diferencia especialmente en la distinta valoración y orden de los caballos y sotas, existen diversas variantes. Se puede jugar entre dos, tres o cuatro jugadores –por parejas en este último caso– y su objetivo es ganar 101 puntos de los 120 que valen las cartas de la baraja, a los que hay que añadir otros posibles 100 puntos de los acuses.

Objetivo del juego

Para ganar un juego se deben reunir en la mano las cuatro sotas (tute de sotas) o los cuatro reyes (tute de reyes), o bien alcanzar 101 tantos sumando el valor de las cartas de las bazas ganadas y los acuses realizados.

Una partida se juega a un cierto número de juegos determinado de antemano.

«Jugando a las cartas», óleo de Ramón Tusquets y Maignon (1837-1904).

Origen:
España
Baraja:
española
N° de naipes:
40
Jugadores:
de 2 a 4 (según variante)
Duración de la partida:
deben establecerla los jugadores
Dificultad:
♣ ♣
Tipo de juego:
bazas con palo de triunfo

NÚMERO DE JUGADORES

La forma más usual de jugar al guiñote es entre cuatro jugadores que forman dos parejas que se enfrentan entre sí. Como en todos los juegos de parejas, éstas puede estar formadas antes de la partida y retarse entre sí, o bien pueden formarse por sorteo entre los jugadores. Los jugadores de una pareja se sientan en la mesa intercalados con los de la otra pareja, de tal forma que queden situados frente a frente.
Como el tute, el guiñote puede jugarse también entre sólo dos jugadores o entre tres; en estos dos casos cada jugador juega para sí mismo.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al guiñote se utiliza normalmente la baraja española de 40 cartas. Si se utiliza una baraja francesa o inglesa habrá que retirar los ochos, los nueves y los dieces; las reinas cumplirán la función de caballos, los valets o jacks de sotas y el resto de las cartas (ases, reyes, doses, treses, cuatros, cincos, seises y sietes) son equivalentes.

VALOR DE LAS CARTAS

En todos los palos, el orden de las cartas, de mayor a menor, es el siguiente: as (que vale 11 tantos), tres (10 tantos), rey (4 tantos), sota (3 tantos), caballo (2 tantos), siete, seis, cinco, cuatro y dos. Estas últimas cartas, cuyo valor en tantos es nulo, se llaman *cartas blancas*. Obsérvese el valor del caballo y la sota, que aparecen invertidos respecto al valor que tienen en el tute. El valor de las cartas sirve para determinar la carta ganadora: en un mismo palo, una carta cualquiera

VOCABULARIO ESPECÍFICO

acuse Declaración mediante la cual un jugador manifiesta tener en su mano sota y rey de un mismo palo.

afirmar Convertir en ganadora una carta por haberse jugado las superiores del mismo palo.

asistir Jugar carta del mismo palo que la jugada por el mano.

baceta Montón de cartas que queda tras el primer reparto en el guiñote entre dos jugadores.

cántico Acuse.

cargar Echar una carta de valor en una baza que es ganada por el compañero.

contrafallar Echar una carta cualquiera por no poder asistir (no tener carta del palo jugado), ni pisar (no tener triunfo superior al jugado por un adversario).

descartar Jugar una carta que no es del palo de salida ni de triunfo. Generalmente se trata de una carta blanca con la que no se espera ganar ninguna baza (por no poder llegar a afirmarla).

fallar Jugar triunfo cuando no se tiene carta del mismo palo que la jugada por el mano.

mano Jugador que inicia cada baza.

montar Asistir con carta superior.

pintar Marcar o señalar el palo de triunfo. En el guiñote de parejas, la última carta del reparto, que es del dador, pinta el triunfo.

pisar Fallar con un triunfo superior al jugado por un jugador anterior.

postre Jugador que termina una baza.

renuncio (hacer un) No jugar una carta de la mano cuando es obligatorio hacerlo. Es decir, no montar, asistir o fallar cuando debe hacerse de acuerdo con las reglas del guiñote.

tute Reunión en la mano de un jugador de los cuatro reyes (tute de reyes) o de las cuatro sotas (tute de sotas).

vuelta Segundo reparto que se hace en el guiñote cuando no se han alcanzado los 101 tantos en el primero. Se usa en la expresión *dar la vuelta*.

de la serie indicada en el párrafo anterior gana a cualquiera de las siguientes y es ganada por cualquiera de las anteriores, por lo que el as gana a todas y el dos pierde contra todas.

ACUSES O CÁNTICOS

Cuando un jugador tiene entre las cartas de su mano la sota y el rey del mismo palo, puede anunciarlo después de que alguno de los miembros de la pareja haya ganado una baza. Si los dos jugadores tienen una de estas combinaciones, pueden cantarla los dos después de ganar la baza, pero no pueden cantar más de dos. Si tuvieran más, deberán esperar a cantarla después de ganar otra baza posterior. Estos anuncios de la pareja sota–rey de un palo se denominan *acuses* o *cánticos*.

Puede suceder que, una vez ganada la baza, el jugador ya no tenga una de las dos cartas que permiten hacer el cántico entre las de su mano, por haberse visto obligado a jugarla en alguna baza anterior. Para poder hacer el acuse y ganar el premio correspondiente hay que tener la pareja sota–rey del mismo palo en el preciso momento de ganar una baza.

Los premios por los acuses

Los acuses tienen un premio de 40 tantos cuando son de palo de triunfo y de 20 tantos cuando son de un palo que no es triunfo. Por ello, para anunciar la posesión de la pareja

NÚMERO DE CARTAS

De mayor a menor, es el siguiente:

As	11 tantos
Tres	10 tantos
Rey	4 tantos
Sota	3 tantos
Caballo	2 tantos
Siete	0 tantos
Seis	0 tantos
Cinco	0 tantos
Cuatro	0 tantos
Dos	0 tantos

rey–sota de una palo, basta decir «las cuarenta» (con lo que se indica que se tiene la pareja mencionada en el palo de triunfo) o bien «las veinte en...» (señalando el palo del cual se tiene el par rey–sota).

EL MONTE O LAS DIEZ DE ÚLTIMAS

Ganar la última baza del juego, también llamada *monte*, tiene un premio de 10 tantos para la pareja que gana dicha baza. Es por ello que este lance se llama también *las diez de últimas*.

TUTE

La combinación de los cuatro reyes (*tute de reyes*) o las cuatro sotas (*tute de sotas*) en la mano de un jugador se denomina *tute*.

El tute no está admitido en todas las modalidades de guiñote, pero, cuando se admite, el jugador que lo canta gana el juego.

Para poder cantar un tute es necesario ganar una baza, por lo que puede darse el caso de que, si una pareja tiene tute de reyes y la otra tute de sotas (en ambos casos, las cuatro cartas del tute en la mano del mismo jugador), gane el juego la pareja con el tute de sotas –que en principio es de valor inferior– si es la primera pareja en ganar la baza.

También puede suceder que un jugador tenga un tute, pero se vea obligado –por tener semifallo– a emplear una de las cartas que lo componen en la baza en juego. En ese caso ya no le será posible cantar el tute.

LOS PUNTOS EN JUEGO

Siempre resulta ganador quien más tantos consigue (excepto si se canta un *tute*, en cuyo caso gana el juego la pareja que lo canta). Si se produce un empate, gana quien ha hecho la última baza, es decir, quien ha ganado el monte o diez de últimas.

En cada partida hay en juego 30 tantos por palo en función del valor de las cartas (que resultan de sumar los 11 tantos del as, los 10 del tres, los 4 del rey, los 3 de la sota y los 2 del caballo), lo que da un total de 120 tantos en toda la baraja. A este tanteo hay que añadir los 10 tantos por ganar el monte, es decir, las diez de últimas, lo que da un total de 130 tantos, que es fijo para todas las partidas.

En función de los posibles acuses, puede aumentar el valor total de tantos, que entonces es el siguiente: 150 con 20 tantos de acuse; 170 con 40 de acuse; 190 con 60 de acuse; 210 con acuse de 80, y 230 con 100 de acuse. Esta última es la puntuación máxima que puede conseguirse (tres acuses de 20 y uno de 40).

BAZA

En el guiñote, una baza es el grupo de naipes que se juega en cada tur-

no de juego. Una baza está formada por una carta de cada uno de los jugadores. Si hay dos jugadores, la baza se compone de dos cartas; si son tres los jugadores, habrá tres cartas en la baza, y éstas serán cuatro si los jugadores son cuatro.
En cada baza hay un palo que domina: el de la carta jugada por el mano, que es el jugador que juega la primera carta de la baza. Si en la baza no se juega ninguna carta de triunfo, gana la carta más alta de las del palo jugado por el mano, aunque las jugadas por el resto de jugadores sean de más valor. Si algún jugador tira una carta del palo de triunfo, la carta más alta de este palo gana la baza, aunque sea de menor valor que las otras cartas jugadas.
En el guiñote por parejas es obligatorio asistir –es decir, jugar carta del palo de salida– si se dispone de carta para ello. Asimismo, si se tiene carta, es necesario jugar una carta más alta que la del contrario (montar). Si no se puede asistir, debe jugarse triunfo (fallar). El triunfo debe ser superior al de los contrarios, ya que, si no se puede asistir y el triunfo que se ha de jugar es menor que uno de los contrarios, no es necesario fallar. En general, hay que asistir –es decir, jugar carta del palo de salida de la baza y tratar de ganarla– jugando cartas superiores a las de los contrarios.
El jugador que ha tirado la carta que gana la baza toma los naipes que la componen y se convierte en el mano para la baza siguiente. De este modo elige la carta inicial de esa tirada.

EL PALO DE TRIUNFO

El palo de triunfo es el que permite ganar –triunfar– sobre los otros palos. En el guiñote, el palo de triunfo se determina al azar. Es la última carta del reparto, cuando se dan todas, o la superior de la baceta (que se convertirá en la inferior) en los juegos para dos jugadores, en los que no se reparten todas las cartas al inicio del juego.
Salir de palo de triunfo se llama *arrastrar*. Esta jugada sólo tiene interés cuando se poseen cartas altas con las que se espera ganar bazas o un palo largo que se desea afirmar, ya que, al arrastrar, se quitan los triunfos de las manos de los adversarios y se hace posible ganar bazas con las cartas altas propias.

INICIO DEL JUEGO

En todas las modalidades de guiñote, se inicia el juego con un sorteo para determinar qué jugador es el primer dador y los lugares que deberán ocupar los jugadores alrededor de la mesa. Si las parejas no están formadas, este sorteo sirve para determinarlas.
En todos los lances del juego (determinar los puestos, dar las cartas, jugar los naipes) el sentido es el antihorario, es decir, contrario al de las agujas de un reloj.
El jugador al que le corresponde dar baraja las cartas y las da a cortar al jugador de su izquierda. A continuación, da las cartas de una en una, de derecha a izquierda. Cuando le corresponde darse la última carta, le da la vuelta para que todos los jugadores vean el palo que será triunfo en el juego. Esta carta se denomina la *pinta* porque pinta, es decir, marca o señal el triunfo.
Los jugadores ordenan sus cartas y se disponen a jugar.

DESARROLLO DEL JUEGO

Sale el mano (el jugador siguiente

al que ha repartido) de una carta. Los siguientes jugadores juegan sus cartas asistiendo, montando o fallando, según corresponda.

La pareja que ha ganado la baza puede hacer los acuses que correspondan a las cartas que poseen (uno cada miembro de la pareja, como máximo, después de ganar la baza).

El ganador de la baza, que pasará a ser mano para la baza siguiente, toma las cartas de la baza y las deja en un montón boca abajo delante de uno de los jugadores de la pareja.

El juego prosigue hasta que cada uno de los jugadores ha jugado su última carta. Entonces se procede al recuento de los tantos conseguidos por cada pareja para determinar cuál es la ganadora.

FINAL DEL JUEGO

Para ganar un juego hay dos posibilidades. Una es la de cantar tute (de sotas o de reyes); esta jugada da la victoria automáticamente, es decir, después de que un jugador ha cantado tute ya ha ganado y no se sigue jugando. Si no se canta tute, para ganar deben lograrse 101 tantos o más. Una partida se juega a varios juegos, por ejemplo, a ocho.

Si las dos parejas consiguieran superar los 101 tantos en el mismo juego, ganaría la que lo hiciera por mayor diferencia. Si las dos tuvieran los mismos tantos ganaría la pareja que hubiera hecho la última baza. Si ninguna de las dos parejas canta tute, ni alcanza los 101 tantos en ese reparto, se procede a un segundo reparto, llamado habitualmente *dar la vuelta*. Este reparto de cartas lo hace quien ganó las diez de últimas en el reparto anterior, es decir, se considera que se está siguiendo el mismo juego. Cuando se da la vuelta hay que llevar de memoria los tantos que se van haciendo y sumarlos mentalmente a los que se tenían de las bazas anteriores. Cuando un jugador cree que ha alcanzado los 101 tantos, los canta y se termina el juego. Se procede entonces a la comprobación. Si ha llegado a los 101 tantos o los ha superado, gana el juego; en caso contrario –si se ha equivocado al contar–, lo pierde y gana el otro jugador, aunque haya hecho menos tantos. Obsérvese que ahora no gana quien haya hecho más tantos, sino el primero que canta que ha llegado a los 101.

Los jugadores se turnan para dar las cartas *por juegos completos*. Por tanto, si se completa el juego con un sólo reparto, la siguiente vez da el jugador que no lo ha hecho antes.

La partida termina cuando una pareja ha ganado el número de juegos determinado inicialmente.

PENALIZACIONES

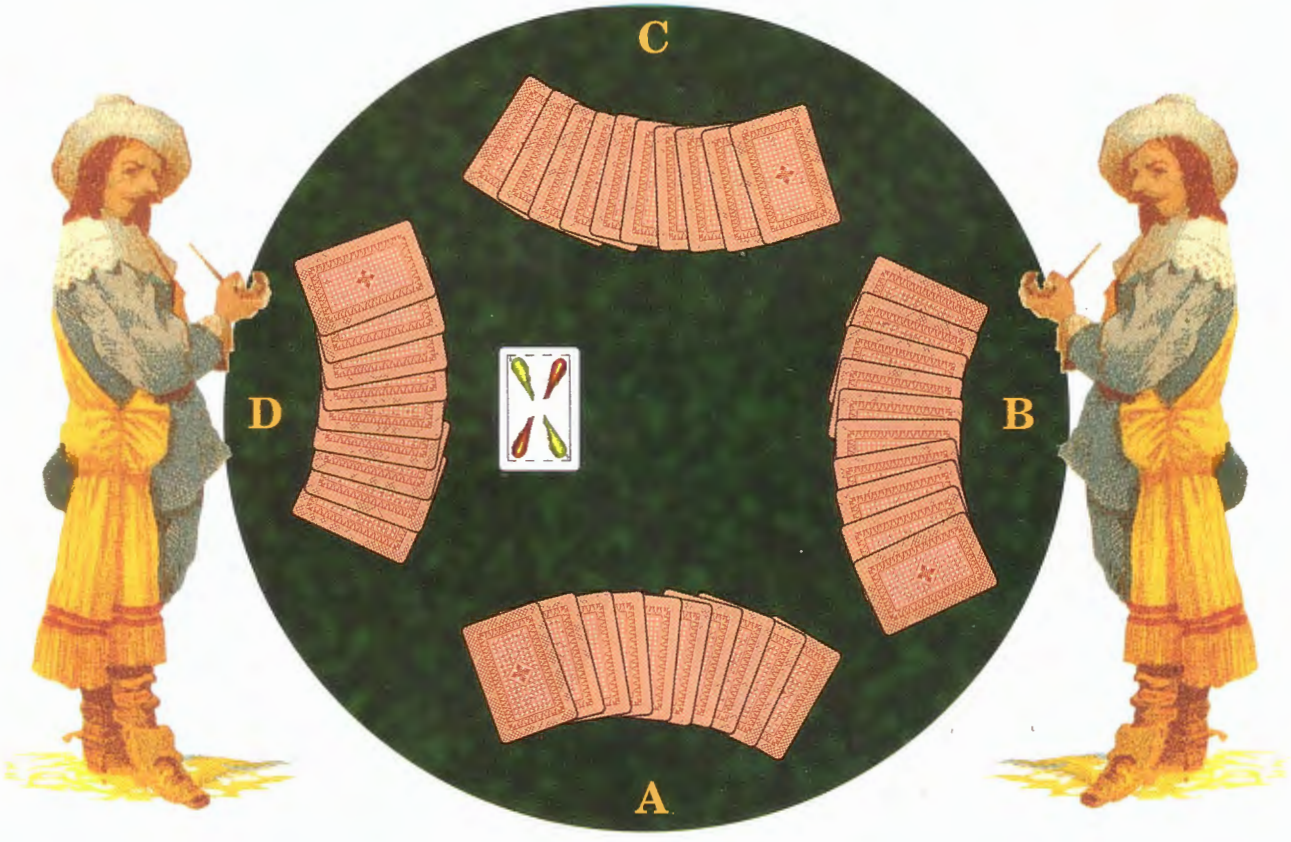
Se pierde el juego si se cantan los 101 tantos al dar la vuelta y no se ha alcanzado este tanteo. Otra acción que conlleva la pérdida automática del juego es el *renuncio,* que consiste en no montar, asistir o fallar, pudiendo efectuar algunas de estas acciones por este orden. Es decir, se pierde el juego si no se juega una carta de la mano cuando es obligatorio hacerlo.

PARTIDA COMENTADA

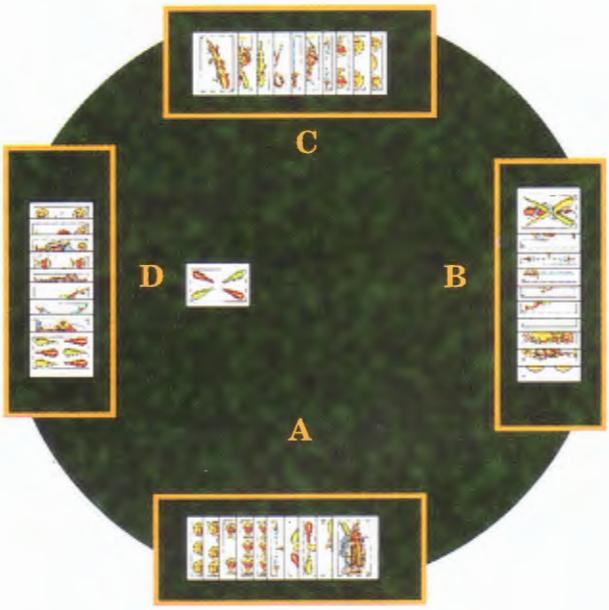
A continuación se comenta una partida completa de guiñote que se disputa entre dos parejas de jugadores (A-C contra B-D), desde el reparto inicial de las cartas hasta el recuento final de los tantos para conocer el ganador de la partida.

Dado que en la distribución de cartas que corresponde a cada jugador y en la elección de triunfo interviene en gran manera el azar, los jugadores, para minimizar sus efectos, suelen disputar las partidas a varias mangas o juegos parciales, de manera que pueda repartirse la influencia del azar.

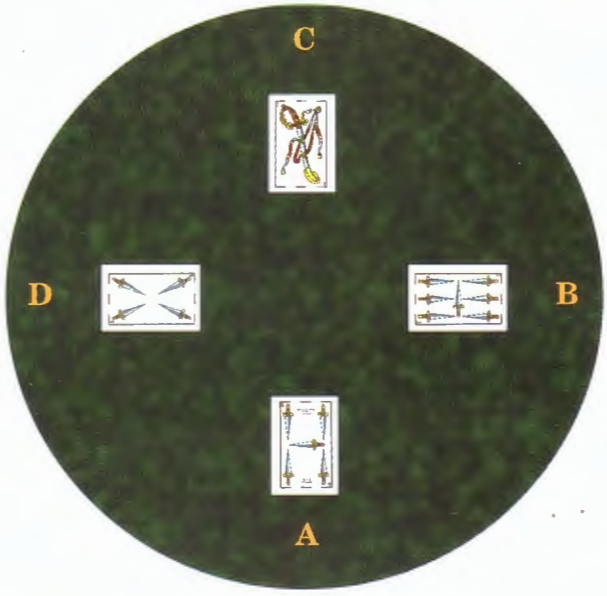
Si un jugador no consigue obtener buenas cartas a lo largo de una partida es muy difícil que pueda conseguir buenos resultados. Del mismo modo, si tiene buenas cartas es muy difícl que fracase. Pero la habilidad del jugador se mostrará cuando sepa aprovechar todas las posibilidades de un juego mediano. Para ello será conveniente que recuerde a lo largo de la partida las cartas jugadas por cada uno de los jugadores (ya que no basta con saber cuántas cartas se han jugado de cada uno de los palos), de modo que sea posible evaluar con mayores posibilidades de éxito la carta que debe jugarse en cada momento, en especial cuando hay que salir o cargar puntos al compañero.



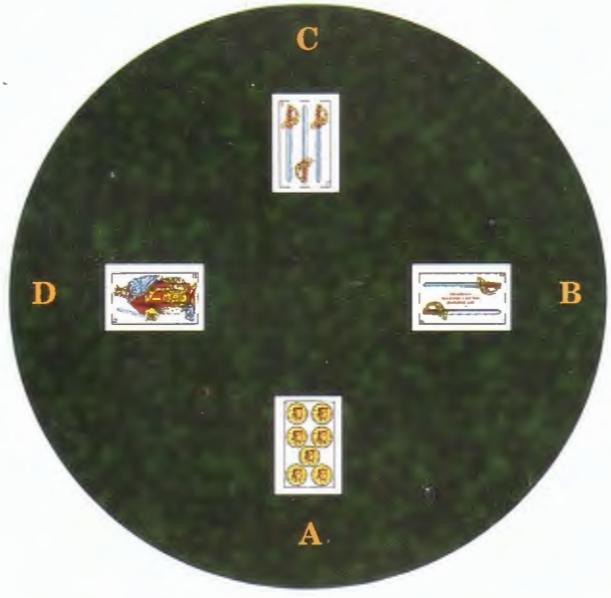
1 El jugador D reparte diez cartas a cada uno de los jugadores. Cuando le corresponde darse la última carta de la baraja, la vuelve y la muestra a todos los jugadores. Este carta es la pinta, es decir, la carta que marca el palo de triunfo durante la partida. Este palo será el de la carta descubierta, por lo que el dador siempre cuenta en su mano al menos con un triunfo.



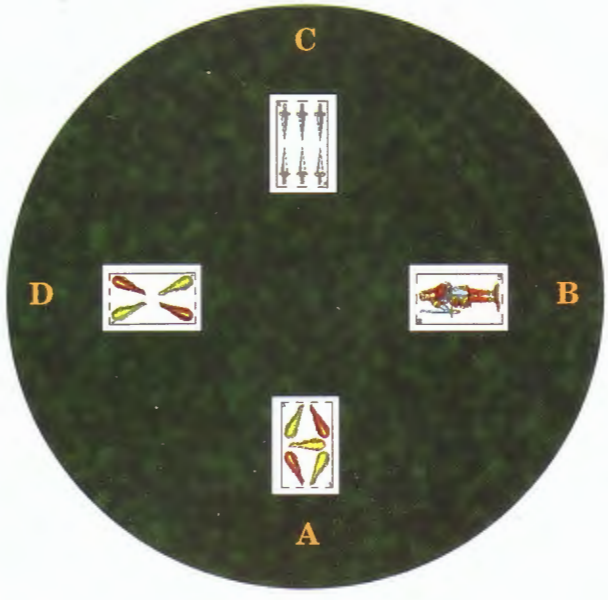
2 La primera operación que realizan los jugadores es la de ordenarse las cartas por palos y, dentro de cada palo, de mayor a menor. Esta organización de las cartas puede realizarse tanto de izquierda a derecha como en sentido contrario. Una vez ordenadas las cartas, el juego está dispuesto para comenzar.



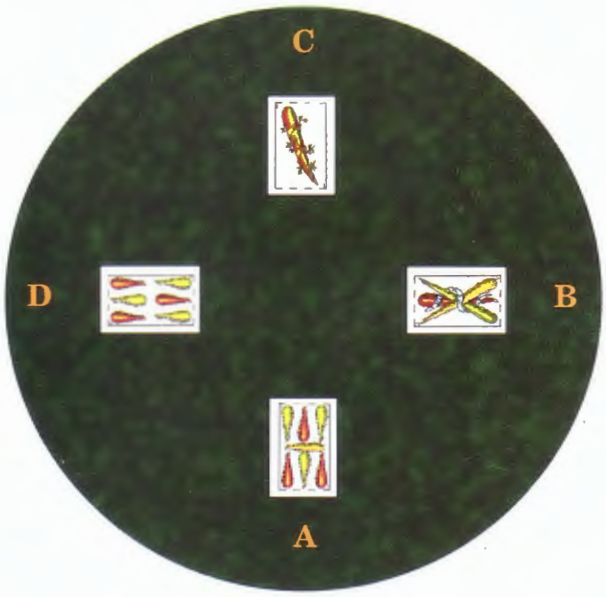
3 El jugador A sale de su semifallo, es decir, de la carta de un palo en el que sólo tiene esa carta. De ese modo podrá fallar las siguientes del palo o cargar puntos a su compañero. El as de C gana la baza, por lo que el jugador A puede cantar «las cuarenta», ya que tiene el rey y la sota del palo de triunfo.



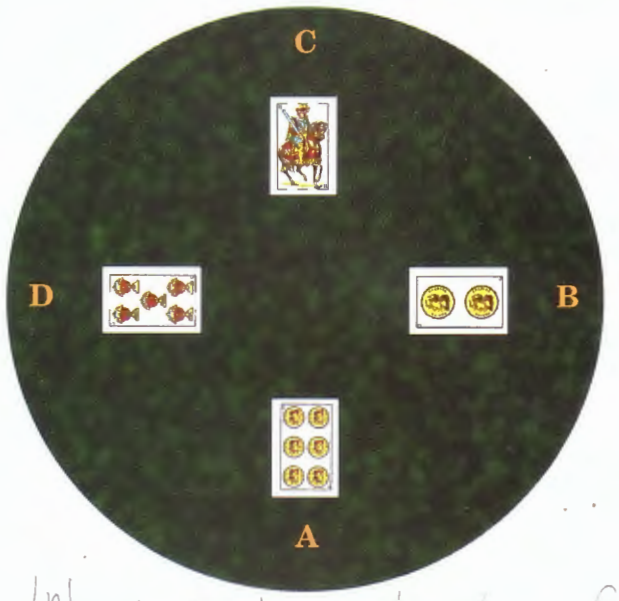
4 C repite la salida de su compañero (espadas) con el tres. El rey de D pone de manifiesto que a este jugador no le quedan más espadas (ya que, de tenerlas, las habría jugado antes que el rey). Después de ver que A no tiene espadas, sabe que la última carta de este palo la tiene B.



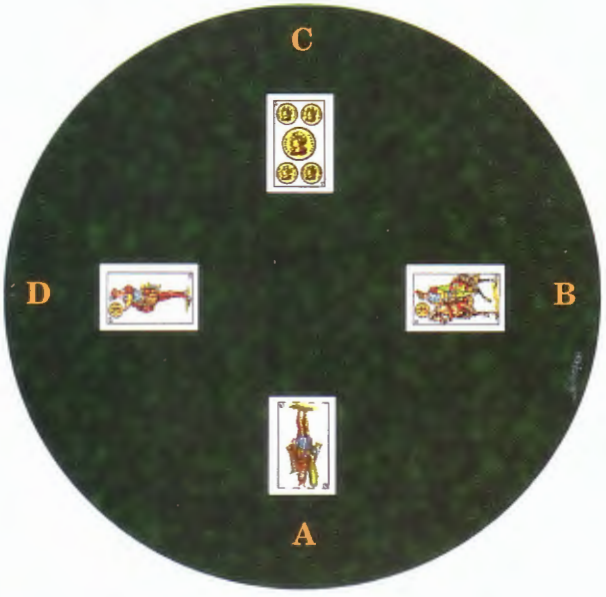
5 C vuelve a salir de espadas, por tercera vez, ahora con el seis, por lo que D debe fallar, ya que no le quedan cartas de ese palo. El jugador A refalla y B asiste con su última espada. Como al jugador B le quedaba otra carta de espadas, no puede refallar y pisar el triunfo de A.



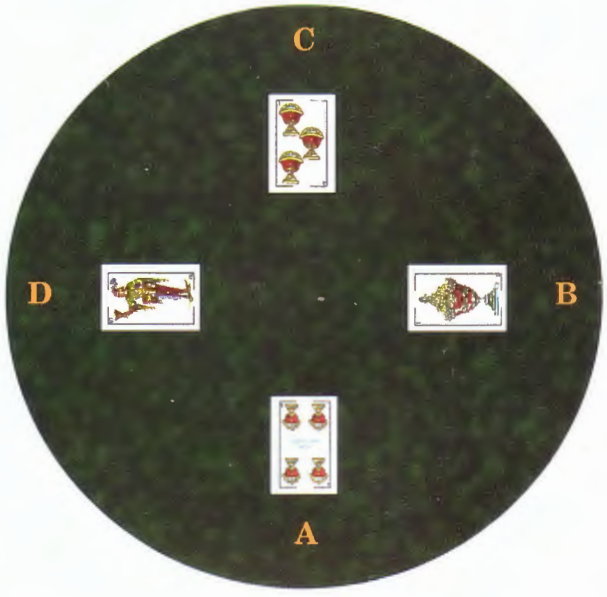
6 A arrastra, es decir, sale de triunfo. Lo hace con el siete, que es cubierto por el tres (B) y el as (C). D juega su último triunfo, el seis. Como A ha cantado las cuarenta, C sabe que el rey y la sota de triunfo están en poder de su compañero, por lo que no es necesario volver a arrastrar.



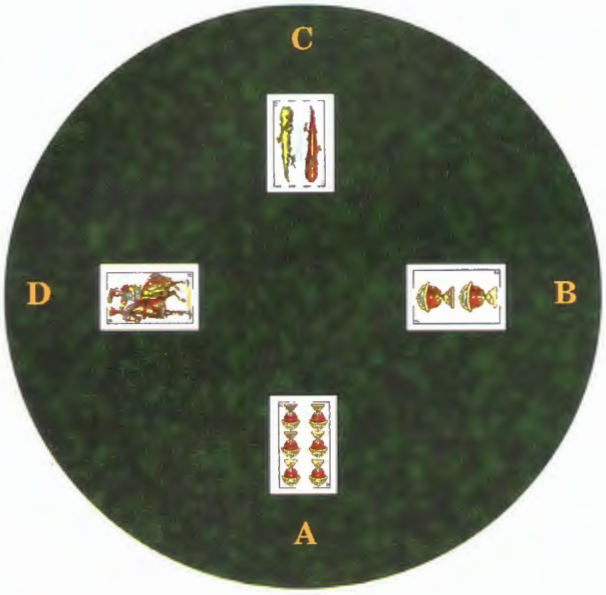
7 Como los contrarios no tienen triunfos, el jugador C juega su última carta de espadas, lo que permite a A descartar su última carta de oros, al tiempo que descubre que los otros dos triunfos están en poder de su compañero, ya que si los tuvieran los contrarios no se habrían descartado de esta forma.



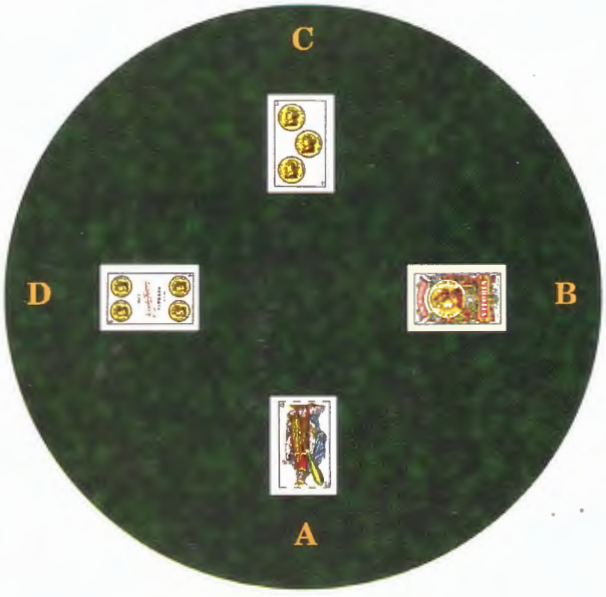
8 Después de la señal de su compañero (el descarte que ha realizado en la baza anterior), el jugador C sale de oros y D se ve obligado a jugar la sota, con lo que ya no podrá cantar las veinte en oros. A falla con la sota de bastos y gana la baza.



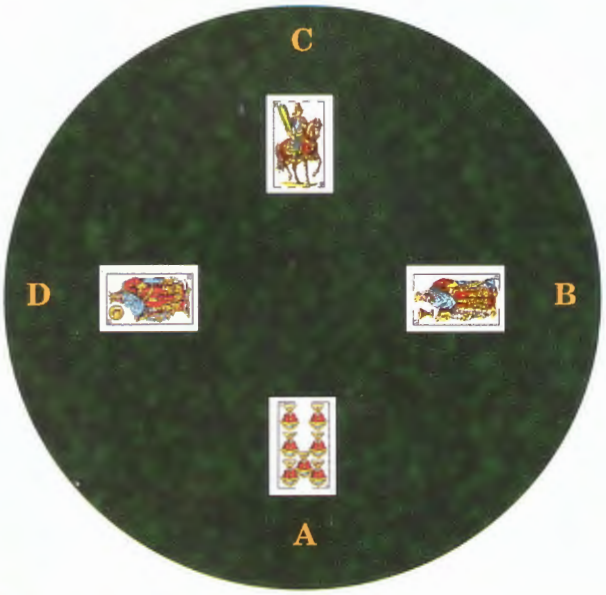
9 El jugador A sale de copas, que es el último palo que le queda aparte de los triunfos, y la pareja B-D gana su primera baza, atrapando además el tres de C (10 tantos). Pero ya no puede hacer ningún acuse, pues no cuenta con ninguna pareja sota-rey.



10 El jugador B sale del dos de copas, aunque sabe que C fallará, ya que antes ha tenido que jugar el tres bajo el as, poniendo de manifiesto que no tenía más cartas del palo. Si hubiera tenido otra carta de copas, esa carta sería de menos valor y la hubiera jugado.



11 El jugador C sale de oros para que su compañero falle en la penúltima baza. A debe fallar, ya que sabe que la última carta de su compañero es un triunfo y que el as de oros está en poder de B. Si D lo hubiera tenido debería haberlo jugado, ya que tenía que montar la carta de C.



12 El último triunfo del jugador C (el caballo de bastos) permite a la pareja A-C ganar el monte, es decir, la última baza, y obtener el premio por las diez de últimas. La pareja B-D sólo ha ganado una baza, que vale 24 tantos, por lo que A-C obtienen 106 (96 de las cartas y 10 del monte). Estos tantos se suman a los 40 del acuse de triunfo.

Al igual que sucede en el resto de los juegos de bazas, es conveniente llevar un control de las cartas que han aparecido de cada uno de los palos. Esto es especialmente importante en lo que afecta al palo de triunfo.
También conviene recordar quién ha jugado cada carta, de tal forma que sea posible recomponer la mano o conjunto de cartas de cada jugador.

El Tresillo

El tresillo es uno de los grandes juegos españoles, descendiente directo del juego de El Hombre, del que podría considerarse una evolución. Los investigadores ha señalado como fecha de su aparición los últimos decenios del siglo XVIII. La principal característica del tresillo respecto a otros juegos que en la actualidad son mucho más populares –bridge, mus, canasta, tute...– radica en el individualismo. En efecto, frente a esos juegos de parejas, el tresillo, como su antecesor El Hombre, es un juego en el que el Jugador –el Hombre– se enfrenta solo a sus adversarios, que a su vez también juegan solos contra él para intentar derrotarle.

Objetivo del juego

En los juegos parciales, conseguir ganar cinco bazas por lo menos si se es el Jugador o bien impedir que éste lo logre si se es la contra, para ganar así los tantos en juego.

Detalle de «El combate entre el Carnaval y la Cuaresma», obra del pintor holandés Pieter Brueghel el Viejo (1525-1569).

Origen:
España

Baraja:
española

N° de naipes:
40

Jugadores:
4 (3)

Duración de la partida:
dos horas

Dificultad:
♣ ♣ ♣ ♣

Tipo de juego:
bazas con subasta

NÚMERO DE JUGADORES

Una partida de tresillo suele disputarse entre cuatro jugadores, aunque en cada juego parcial sólo son tres los que reciben cartas y las juegan. El cuarto jugador se limita a repartir las cartas, pero cobra y paga como los demás de acuerdo con el resultado del juego. Este cuarto jugador recibe el nombre de *alcalde* o *zángano*. Naturalmente, el turno de repartir es rotatorio y en cada juego parcial le corresponde a uno de los jugadores.

Si los jugadores fueran sólo tres, en cada juego correspondería dar al jugador anterior al mano, que también se daría cartas para sí mismo. El resto del juego se desarrolla como si los jugadores fueran cuatro.

Los jugadores se distribuyen alrededor de la mesa por sorteo, que puede efectuarse por cualquier método en el que estén los cuatro de acuerdo. El método tradicional de sorteo en el tresillo consiste en tomar cuatro cartas, una de cada palo, y colocarlas boca abajo sobre la mesa. Cada jugador toma una carta y la descubre; el primero en elegir el lugar en la mesa es el jugador que levantó la carta de oros, a su derecha se sienta el que levantó la de copas, a la derecha de éste el que levantó la de espadas y, finalmente, ocupa el cuarto lugar el que levantó la carta de bastos.

El sentido antihorario, es decir, de derecha a izquierda, es el que se sigue en todas las fases del juego.

El jugador que eligió primero el lugar en la mesa –el que tomó la carta de oros– será el *dador*; el de su derecha, el *mano*; el de la derecha de éste, el que está *en medio*, y finalmente el cuarto jugador es el *postre*. Los jugadores irán turnándose en estas cuatro posiciones por orden rotativo.

Antes de empezar a jugar, cada jugador recibe una serie de fichas de diferentes valores en tantos: unas valen 5 tantos, otras 25 tantos y otras 50 o 100 tantos. El valor total de las fichas es arbitrario. Se suele dar fichas de colores distintos a cada jugador, señalándose su valor en ellas o distinguiéndose por la forma. Junto al jugador que tiene el turno de dar se coloca un platillo que servirá para depositar en él las fichas de los jugadores de acuerdo con las reglas del juego.

Uno de los jugadores se encarga también de llevar las anotaciones contables sobre el papel. El jugador que se encarga de esta función es fijo para toda la partida, mientras que el platillo va corriendo de derecha a izquierda, ya que debe estar siempre colocado delante del jugador que da las cartas. Al jugador que lleva las anotaciones le corresponde el número 4; a partir de su derecha y hacia la izquierda, a los otros jugadores les corresponden los números 1, 2 y 3, respectivamente.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al tresillo se utiliza tradicional y casi exclusivamente la baraja española de 40 cartas.

Es costumbre utilizar dos barajas con distintos reversos para no mezclar las cartas de una con las de la otra. Se empieza a jugar con una de ellas y se cambia por la otra cuando cualquiera de los jugadores lo pide. La única condición para hacerlo es que el cambio se efectúe antes del reparto, es decir, no puede cambiarse la baraja en la subasta o a mitad del juego de las bazas. (A diferencia de otros juegos en los que se usan dos barajas para abreviar el período de espera entre juego y juego, en el tresillo no se van intercambiando las barajas después de cada juego, sino que sólo se utiliza una, que puede ser cambiada por otra si lo pide alguno de los jugadores.)

PALOS LARGOS Y CORTOS

En cada juego parcial del tresillo se elige uno de los palos de la baraja (oros, copas, espadas y bastos) como palo de triunfo. Las cartas del palo de triunfo sirven para ganar las bazas frente a las cartas de los otros palos.

Hay dos cartas que independientemente del palo escogido como triunfo son siempre de triunfo: el as de espadas, que se llama la *espada,* y el as de bastos que se llama el *basto.* En consecuencia, cuando el triunfo es el palo de oros o el de copas hay doce triunfos (diez cartas del palo más los dos ases indicados) y sólo hay once cuando el triunfo es el palo de espadas o el de bastos (las diez del palo escogido y el otro as). Asimismo, cuando no son triunfo, los palos de oros y copas tienen diez cartas y los de espadas y bastos sólo nueve. Por todo ello, los palos de espadas y bastos se llaman *palos cortos* y los de oros y copas, *palos largos.*

Puede observarse que, curiosamente, estos adjetivos –largo y corto– que hacen referencia al número de cartas del palo son inversos a la longitud del símbolo del palo, ya que en el tresillo los palos de símbolo corto son los palos largos (mayor número de cartas) y los de símbolo largo son los palos cortos (menor número de cartas).

VOCABULARIO ESPECÍFICO

abonar Ceder.

arrastrar Salir de triunfo en la baza, es decir, jugar triunfo siendo mano en la baza.

asistir Jugar carta del mismo palo que el de la carta que jugó el mano en la baza.

baceta Montón de cartas que queda en la mesa después del primer reparto de nueve a cada jugador, y después de cada uno de los sucesivos descartes de éstos.

basto El as de bastos. Es siempre el tercer triunfo en todos los palos.

baza Grupo de tres cartas resultante de jugar una cada jugador.

bergantín Estar fallo de dos palos, es decir, no tener en las nueve cartas para jugar más que triunfos y cartas de otro palo.

blanquillo Cada uno de los triunfos que no son malas ni figuras.

bola Juego en el que el jugador hace las nueve bazas.

caballo montado Caballo acompañado de otra carta de su palo. Si esta carta es la sota, se le suele llamar ensotado.

cartear Jugar, el Jugador, cartas de diversos palos sin arrastrar, es decir, sin jugar triunfo.

cartón Cartulina en la que se anotan las puestas reservadas.

ceder No ganar la baza pudiendo hacerlo con carta del mismo palo.

codillo Resultado de hacer un jugador de la contra más bazas que el Jugador.

condiciones Los tantos que se cobran o pagan entre los jugadores, independientemente de los del palo.

contra Oposición que hacen al Jugador los dos contrarios. Se llama también «el contra» o «el primero en contra» al contrario del Jugador que pretende hacer tantas bazas como él y se descarta después.

contraestuche Juego en el que el jugador no tiene en su mano ni espada, ni mala, ni basto, es decir, no tiene ningún estuche.

correr En la posición de en medio y estando fallo a la carta de la que sale el mano, no tomarla con triunfo y jugar otra carta.

cortar Aplicado a una bola, impedirla.

corto Dícese de cada uno de los palos de espadas y bastos. Por otra parte, *estar corto* a triunfos es tener pocos triunfos.

defender Proponerse ganar el juego uno de la contra cuando el Jugador se ha rendido.

degollar Aplicado a un solo, ir al descarte en un juego que podía hacerse solo.

descarte Grupo de cartas que los jugadores cambian por otras de la baceta antes de empezar cada juego.

doblar Aplicado a la baza, ganarla. Aplicado al juego, ganar las cinco primeras bazas.

dormir No participar en el juego; se aplica a las cartas que quedan en la baceta después de los descartes de los jugadores.

encartar Ir ganando la baza sin jugar triunfo.

encimar Poner en el plato una apuesta sobre otra que ya hay en él.

enchilada Valor en tantos que los jugadores se comprometen a poner en el plato, por turno, cuando no hay apuesta.

endosarse Hacer dos bazas uno de la contra sin posibilidad de hacer una tercera.

en medio Posición segunda en el orden de juego.

entrada El lance de menor valor. En ella, el jugador señala el triunfo y se descarta.

escarapela Grupo de tres cartas falsas y una de cada palo que no es triunfo acompañando a un juego de seis triunfos.

espada El as de espadas. Es el primer triunfo en cualquier palo.

espada forzada Variante del tresillo en la que es obligado que ofrezca juego en su turno el jugador que tiene la espada.

estuche Cada uno de los tres triunfos mayores (la espada, la mala, el basto) y cada uno de los correlativos a éstos si se tienen los tres triunfos mayores. El *estuche mayor* es el conjunto de los tres estuches en la misma mano. El *estuche menor* es el conjunto formado por mala, basto y punto (as) cuando el triunfo es oros o copas, o por mala, basto y rey cuando el triunfo es espadas o bastos.

falsa Carta que no es triunfo ni puede ganar baza por no ser firme.

falsear Salir de carta pequeña en un palo en el que se tiene el rey.

fallar Jugar triunfo para ganar la baza cuando no se tiene carta del palo del que salió el mano.

fallo Carencia de cartas de un palo; se dice *estar fallo de* o *tener fallo a* ese palo.

favor Se aplica al palo preferido a los demás a efectos de marcar el lance y de la contabilidad.

firme Carta de palo que no es triunfo, pero que no puede ganarse más que con triunfo.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

gancho Dos cartas escalonadas que ganan a otras dos también escalonadas y del mismo palo que aquellas.

gemelas Dos apuestas iguales que se hacen al mismo tiempo en algunas jugadas defendidas.

ir a la contra Hacer el descarte inmediatamente después del Jugador.

ir al robo Hacer descarte.

irse de una carta Correrla.

juego Voz con la que un jugador manifiesta su deseo de jugar contra los otros dos.

Jugador De los tres que intervienen en el juego, el que ofrece el lance mayor y juega contra los otros dos.

lance Cada uno de los tipos de jugada que se pueden ofrecer en el tresillo: entrada, vuelta y solo.

largo Cada uno de los palos de oros y copas. Por otra parte, *estar largo a triunfos* es tener muchos triunfos.

llevada Juego ganado por el Jugador.

mala El segundo triunfo en valor. Es el siete del palo si el triunfo es un palo largo y el dos si lo es uno corto.

mano El primero que juega en cada juego o baza. También, conjunto de cartas que cada uno de los jugadores tiene en su poder durante el juego.

mano pobre El contrario menos fuerte; descarta el último y sólo se propone hacer una baza.

masear Ofrecer jugar un lance mayor que el del anterior que no pasó.

medio Jugador que está a la derecha del mano (y, por consiguiente, entre éste y el postre).

montar Jugar carta mayor y del mismo palo que las jugadas por los anteriores.

montón Las trece cartas que quedan junto al plato sin jugar después de los descartes de los jugadores.

pasar Renunciar a ser el Jugador.

paso Voz utilizada para el renuncio anterior y para rendirse.

pie Postre.

pisar Ganar la baza con un triunfo mayor del que ha fallado.

plato El que se pone en la mesa para colocar los tantos de dar y las apuestas.

pocillo El plato o su contenido.

poner Hacer perder el juego al Jugador por puesta.

postre El último en jugar su carta.

primeras Las cinco primeras bazas cuando las hace el Jugador, y también cuando las hacen los de la contra si la jugada resulta puesta.

puesta Juego perdido por el Jugador cuando un contrario o los dos hacen tantas bazas como él. Es *puesta primera* o *sencilla* cuando en el plato hay solamente tantos procedentes de dar. Es *puesta segunda* o *reservada* cuando en el plato hay puesta.

puntos Los ases de oros y copas.

rendirse Renuncia del Jugador a seguir el juego antes de doblar la cuarta baza, conformándose con una puesta.

rey cargado El que está muy acompañado de cartas de su palo.

rey de fuera El que no es de triunfo.

rey guardado El que está acompañado de una carta de su palo.

rey intransigente El que está solo.

robo Cartas de la baceta que sustituyen a las del descarte.

sacar Aplicado al juego, ganarlo el Jugador.

seguir Aplicado a un juego rendido, defenderlo.

segundo en contra Mano pobre.

sentar Aplicado a una baza, doblarla, ganarla. Aplicado a una carta, ganar la baza con ella.

servir Asistir.

solo El mayor de los lances. El Jugador señala el triunfo y juega con las nueve cartas que ha recibido, sin descartarse.

tanto Unidad de cobro y pago. Su valor queda convenido entre los jugadores antes de empezar el juego.

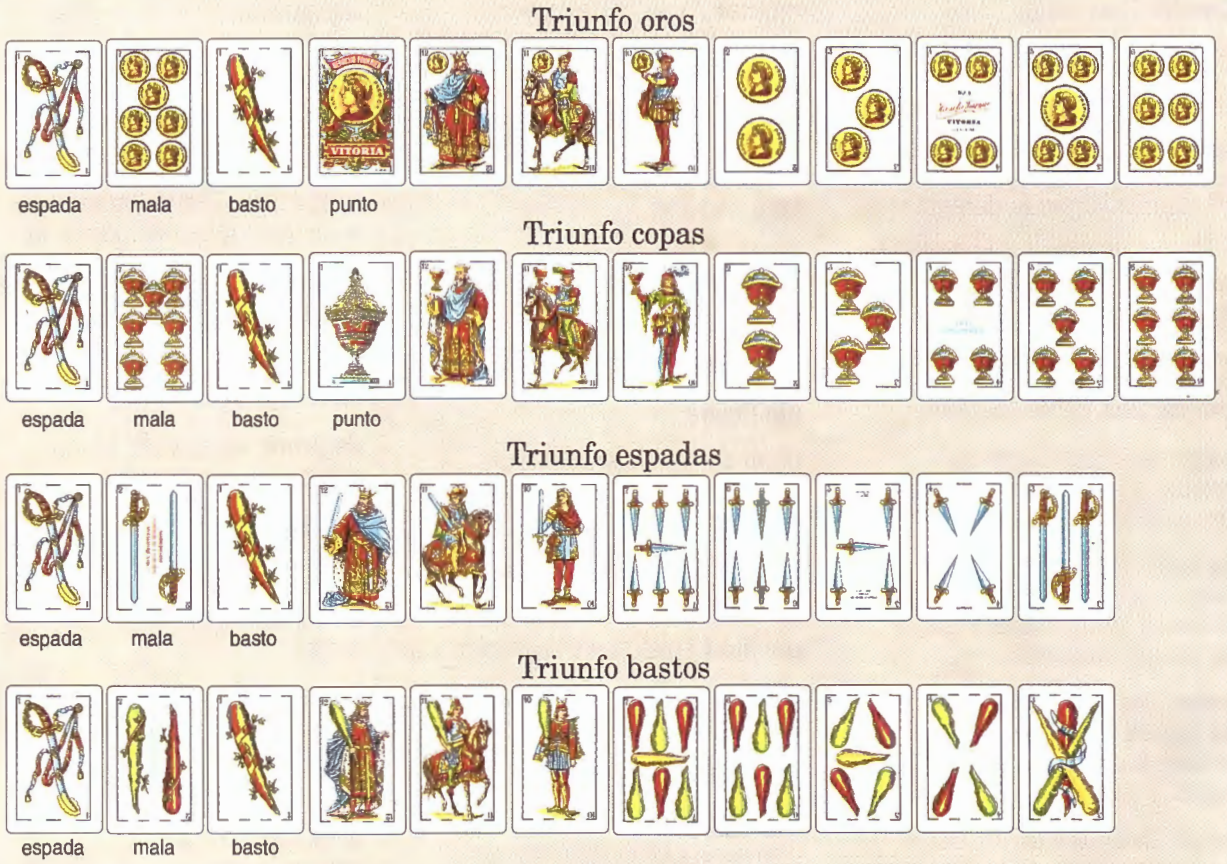
tenaza Gancho.

tendida Bola que no se puede cortar ni impedir.

último Postre o pie.

vuelta Segundo de los lances en orden de preferencia (o tercero con palo de favor). El Jugador marca el triunfo volviendo la primera carta de la baceta y descarta. La vuelta es *solera* si el Jugador sólo se descarta de una de sus cartas para equilibrar la de triunfo que tomó de la baceta.

VALOR DE LAS CARTAS CUANDO SU PALO ES TRIUNFO



VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

En el tresillo las cartas no tienen ningún valor en tantos, ya que sólo interesa el número de bazas obtenidas para ganar o perder el juego. Pero las cartas tienen un valor relativo determinado por su ordenación en el palo, que sirve para conocer la carta ganadora de cada baza.

Este orden de las cartas no es el mismo en todos los palos ni en todas las circunstancias, ya que depende del palo y de si este palo es triunfo o no. Sin embargo, los palos van pareados y el orden es el mismo en los dos palos cortos y en los dos palos largos.

La espada es siempre la carta más valiosa, ya que siempre es el triunfo mayor; el basto es la tercera carta en valor. Entre estas dos cartas se encuentra intercalada la *mala*, que depende del palo elegido para el triunfo; si el triunfo es oros o copas, la mala es el siete del palo escogido; si el triunfo es espadas o bastos, la mala es el dos del palo escogido. Los ases de copas y oros se llaman *puntos* y son el cuarto triunfo cuando se ha elegido como tal su palo.

Orden de las cartas de un palo cuando es triunfo. En oros y copas: espada, mala, basto, punto, rey, caballo, sota, dos, tres, cuatro, cinco y seis. En espadas y bastos: espada, mala, basto, rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro y tres.

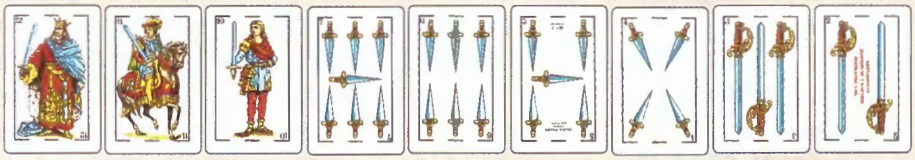
Orden de las cartas de un palo cuando no es triunfo. En oros y copas: rey, caballo, sota, as, dos, tres, cuatro, cinco, seis y siete. En espadas y bas-

VALOR DE LAS CARTAS CUANDO SU PALO NO ES TRIUNFO

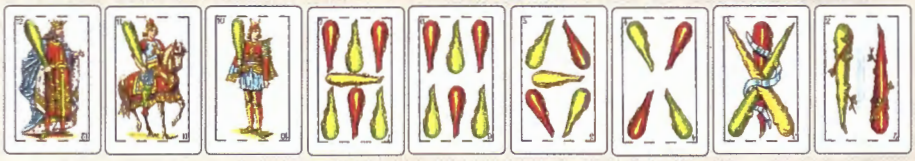
Oros

Copas

Espadas



Bastos



En espadas y bastos no figuran los ases porque son siempre triunfos

tos: rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.
Puede observarse que la mala (segundo triunfo) es la carta más baja de su palo cuando éste no es triunfo.

EL PALO DE FAVOR

Una costumbre tan generalizada que se convirtió en ley es la de jugar con un palo preferido o de favor.
No hay normas determinadas para señalar el palo de favor. Lo más corriente, sobre todo en las partidas entre jugadores habituales, es señalarlo de una sola vez para siempre y, generalmente, se elige un palo corto (espadas o bastos).
En las ofertas, las jugadas con triunfo a palo de favor tienen preferencia sobre las de igual clase con triunfo a otro palo y mayor asignación en puntos.

LOS LANCES DEL TRESILLO

Los lances del tresillo, de menor a mayor, son los que se indican a continuación.
• *Entrada sencilla*, es decir, a palo que no es de favor. En este lance, el jugador señala el palo de triunfo, descarta las cartas que no le interesan y las sustituye por un número igual de cartas de la parte superior de la baceta.
• *Entrada a palo de favor,* que es como la entrada sencilla pero el triunfo aquí es el palo de favor.
• *Vuelta*. En este lance el jugador da la vuelta a la primera carta de la baceta para señalar el triunfo y se que-

LOS LANCES DEL TRESILLO

De menor a mayor son:
Entrada sencilla
Entrada a palo de favor
Vuelta
Solo sencillo
Solo a palo de favor

LAS OFERTAS DEL TRESILLO

Sólo hay tres voces válidas para hacer ofertas:
Paso
Juego
Más

da con ella. A continuación descarta las que no le convienen y toma de la baceta una menos de las que se descartó para completar las nueve de la mano. La vuelta pueder ser *solera,* si el jugador sólo se descarta de una carta para compensar la de la vuelta que se subió. En este caso (vuelta solera), el lance se considera un solo para la puntuación.

• *Solo sencillo*, es decir, a palo que no sea de favor. En este lance, el jugador declara el palo de triunfo y juega con las cartas de la mano, o sea, sin descarte.

• *Solo a palo de favor*. Es como el solo sencillo pero declarando como palo de triunfo el palo de favor estipulado al inicio de la partida.

No todos los jugadores admiten la vuelta solera, por lo que antes de empezar la partida debe quedar acordado si se admite o no.

LA BOLA

Se dice que un jugador hace *bola* cuando gana las nueve bazas del juego.

La bola no es un lance y puede proceder de cualquiera de ellos (entrada, vuelta o solo).

Después de que un jugador *ha doblado*, es decir, ha ganado las cinco primeras bazas, decide si intenta o no dar bola. Si desiste de ello, el juego finaliza en ese momento, pero si lo intenta, inicia la sexta baza y se juegan las nueve o hasta que uno de los de la contra hace una baza. En este último caso, el jugador pierde la bola (también se dice que el contrario le *cortó la bola*).

LAS OFERTAS

Después de recibidas las cartas y a la vista de ellas, los jugadores, empezando por el mano, hacen las ofertas para determinar quién será el Jugador, es decir, cuál de los tres se compromete a ganar cinco bazas o más, y qué palo será el de triunfo.

Los jugadores sólo tienen tres voces:

• *paso*; el jugador que da esta voz renuncia jugar, bien por no tener buenas cartas para iniciar la subasta (primera voz), bien por no poder superar con sus cartas la voz de otro jugador. Si en la primera vuelta todos pasan, el juego se anula, se recogen las cartas y corre la mano.

• *juego*; el jugador que da esta voz indica que considera que sus cartas son lo suficientemente buenas como para jugar una entrada sencilla. Esta voz sólo puede darse en la primera vuelta de la subasta y, una vez dada por un jugador, los siguientes sólo pueden decir *paso* o *más*.

• *más*; el jugador que da esta voz indica que puede jugar un lance superior al ofertado por el jugador anterior, excepto si es el jugador mano, que entonces se limita a igualar –a pesar de ofertar «más»– la oferta anterior hecha por el de en medio o por el postre.

Los jugadores pueden seguir *maseando* (ofreciendo *más*) hasta llegar al lance mayor, que es el de solo a favor.

LOS ESTUCHES

Se llaman *estuches* a las tres cartas mayores de triunfo: la espada, la mala y el basto.
Estas cartas tienen unas propiedades especiales.
• *La espada*. No es obligatorio jugarla nunca, ni siquiera cuando un contrario arrastre (juegue triunfo) y no se tenga ningún otro triunfo.
• *La mala*. El jugador que la tiene sólo está obligado a jugarla si es el único triunfo que tiene y el mano arrastra de espada.
• *El basto*. El jugador que lo tiene sólo está obligado a jugarlo si es su único triunfo y el mano inicia el arrastre de espada o de mala.
En las reglas anteriores puede observarse que sólo es obligatorio jugar un estuche si se dan dos factores simultáneamente: el estuche es el único triunfo que tiene el jugador y el mano inició el arrastre con un estuche superior. Es decir, si se tiene más de un triunfo no es obligatorio jugar el estuche, aunque el mano haya salido de un estuche superior; tampoco es obligatorio jugar un estuche, aunque el mano haya jugado un estuche superior, si el que ha arrastrado ha sido el tercer jugador aunque lo haya hecho con un estuche superior. En resumen, un estuche como único triunfo está obligado a rendirse solamente cuando el jugador mano haya arrastrado de un estuche más alto en la baza.
Si el Jugador tiene entre sus cartas los tres estuches (espada, mala y basto), se dice que tiene un juego de *estuche mayor*. Si además del estuche mayor tiene triunfos correlativos siguiendo al basto, se dice que tiene un juego de tantos estuches como triunfos correlativos posea.
Si el Jugador tiene los tres triunfos siguientes a la espada (mala, basto y punto con palo largo de triunfo; mala, basto y rey con palo corto de triunfo) se dice que tiene juego de *estuche menor*.
Pero si un Jugador no tiene ni espada, ni mala, ni basto, es decir, no tiene ningún estuche, se dice que tiene juego de *contraestuche*.

Un juego de siete estuches con triunfo espadas.

CARTAS FIRMES

Una carta firme es una carta de un palo que no es triunfo y que sólo puede ser ganado por una carta de triunfo. Por tanto, son firmes los reyes, los caballos una vez jugados los reyes, las sotas después de jugados los reyes y los caballos...
Las cartas firmes se clasifican en distintas categoría:
• *firmes de primera categoría*: son los reyes y todas las cartas correlativas de su palo que estén con ellos en la misma mano.
• *firmes de segunda categoría*: son las cartas que quedan firmes después de haberse jugado el rey. Así, caballo y sota de un palo en la misma mano dan una firme de segunda categoría, y lo serán, también, todas las cartas correlativas del mismo palo que estén con ellas.
• *firmes de tercera categoría*: tres cartas correlativas que empiecen por la sota dan una firme de tercera categoría (ya que deben aparecer dos cartas superiores –rey y caballo– para que una de ellas sea firme).

Seis cartas firmes de primera categoría con triunfo palo corto (espadas o bastos).

Las cartas que quedan en la baceta hacen cambiar la categoría de las que se tienen en la mano.
Es muy importante tener en cuenta la categoría de las cartas firmes, especialmente para el Jugador, tanto en el momento de escoger el lance como para establecer el orden en que debe jugar las cartas.

CONTABILIDAD

Los elementos utilizados para la contabilidad son:
• un *platillo* que se coloca a la derecha del jugador que da las cartas;
• una *cartulina* en la que el jugador número 4 lleva las anotaciones;
• los *ficheros* de los jugadores.
El jugador que reparte pone siempre 5 tantos en el plato.
Con objeto de animar un poco las partidas y elevar la cuantía de las apuestas, se ha convertido en una costumbre muy general jugar con *enchiladas*, que consisten en que los jugadores, por turno y cuando no hay puesta, colocan en el plato una cantidad determinada (la enchilada), que suele oscilar entre 25 y 100 tantos. A esta enchilada se le da carácter de primera puesta.
Para los efectos de cobro y pago hay dos tipos de puesta:
• *Puestas primeras*. Son las que se hacen cuando en el plato hay solamente tantos procedentes de dar. Estas puestas se ponen en el plato en el momento de hacerlas para ventilarlas en el juego siguiente.
• *Puestas segundas, reservadas o apuntadas*. Las que se hacen cuando en el plato hay una puesta de cualquier tipo. Estas puestas las anota el jugador número 4 en la cartulina y en la casilla correspondiente al jugador que las hace. Se ponen en el plato cuando se han llevado la puesta que había en él, siguiendo el orden de mayor a menor. El jugador número 4 avisa quién tiene que poner la puesta en el plato y su cuantía, y la señala en la cartulina cruzándola parcialmente en diagonal; cuando se la llevan, la cruza totalmente para indicar que ya está ventilada.

Aspecto de la cartulina de anotación al cabo de un cierto tiempo de empezada la partida.

EL TRESILLO

1	~~65~~	65	70	~~95~~					
2	55	~~60~~							
3	~~70~~	85	90						
4	75	80							

Condiciones. Es costumbre llamar así a las asignaciones en tantos que tienen los lances, los estuches y otras incidencias:

Entrada	0 tantos
Vuelta	2 tantos
Solo y vuelta solera	20 tantos
Bola	100 tantos
Estuches (por cada uno)	1 tanto
Contraestuche (por cada estuche que falte)	1 tanto
Por hacer las cinco primeras bazas	1 tanto

En relación al cobro de tantos por los estuches hay que tener en

cuenta que para contar las condiciones de estuche hay que tener juego de estuche mayor, considerándose estuches también todos los triunfos correlativos que siguen al basto; cuando no se da bola, el máximo de estuches que se pueden contar es 5, pero cuando se da bola se cuentan todos los estuches que se tengan.

Cobros y pagos

Los tantos de jugar y los de condiciones los pagan al Jugador o se los cobran cada uno de los otros tres participantes en la partida (los dos contrarios y el alcalde).

Los tantos de puesta son para la mesa y van al platillo o a la cartulina.

Los tantos de codillo los cobra el jugador que lo dio.

Los cobros y los pagos se redondean siempre, por exceso, a múltiplos de cinco.

Cobros por jugadas ganadas.

• *Primer caso: En el plato no hay puesta o hay una puesta primera.* Si se juega con triunfo a un palo sencillo (no de favor), se cobran 5 tantos por jugar y los tantos de las condiciones, si las hay; se suman y se redondea, y, además, se lleva lo que hay en el plato.

Si se juega con triunfo a palo de favor, se cobra el doble de los tantos que corresponderían a palo sencillo, redondeado, y se lleva lo que hay en el plato.

• *Segundo caso: En el plato hay una puesta reservada.* Si se juega con triunfo a un palo sencillo (no de favor), no se cobra nada por jugar y sí se cobran los tantos de las condiciones, si las hay, redondeados. Se lleva lo que hay en el plato.

Si se juega con triunfo a palo de favor, se cobra el doble de los tantos que corresponderían a palo sencillo, redondeado, y se lleva lo que hay en el plato.

Pagos por jugadas perdidas

• *Primer caso: En el plato no hay puesta o hay una puesta primera.* Si se juega con triunfo a un palo sencillo, y se pierde por puesta, se pagan las condiciones y se hace una puesta cuya cuantía es lo que hay en el plato más 20 tantos. Esta puesta va al plato si en él no había puesta y a la cartulina si la había.

Si la jugada se pierde por codillo, pagará lo mismo que en el párrafo anterior y, además, al que dio codillo una cantidad igual a la puesta.

Si se juega con triunfo a palo de favor, la cuantía de la puesta y del codillo es lo que hay en el plato más 40 tantos, y se doblan los tantos de condiciones.

• *Segundo caso: En el plato hay una puesta reservada.* Si se juega con triunfo a un palo sencillo, y se pierde por puesta, se pagan las condiciones y se hace una puesta cuya cuantía es igual a lo que hay en el plato. Esta puesta va a la cartulina.

Si la jugada se pierde por codillo, pagará lo mismo que en el párrafo anterior y, además, al que dio codillo una cantidad igual a la puesta.

Si se juega con triunfo a palo de favor se actúa como si fuera a palo sencillo, pero se doblan los tantos de condiciones.

En ambos casos, si el jugador pierde un solo por codillo, paga únicamente el codillo sin puesta.

Pagos y cobros en jugadas rendidas, defendidas o no.

• *En entrada rendida y no defendida*, el que se rinde hace la puesta que corresponda y no paga condiciones.

• *En vuelta rendida*, el que se rinde hace la puesta que corresponda y paga solamente las condiciones de vuelta, 2 tantos (que redondeados son 5 tantos).

• *En entrada rendida y defendida:*
a) el que la defiende gana la jugada; cobra la puesta del que se rindió.
b) el que la defiende hace puesta; como el que se rindió la hace también, hay puestas gemelas. Si han de ir al plato por ser primeras, se suelen poner juntas; si van a la cartulina, se ponen juntas o separadas.
c) el que la defiende recibe codillo del que se rindió: éste salva su puesta y la hace aquél.
d) el mano pobre da codillo a los otros dos: el que se rindió hace puesta solamente (se rindió para evitar el codillo) y el que la defendió paga el codillo al mano pobre.
En ninguno de estos casos se pagan condiciones.

DICHOS CORRIENTES DEL TRESILLO

En oros y copas, las más son pocas. Es para recordar que el valor de las cartas blancas (del dos al seis cuando el palo es triunfo; del dos al siete cuando no es triunfo) es de menor a mayor número.

As, dos, tres, entrada es. Quiere decir que se puede hacer entrada con «espada, mala, blanquillo». (Es una apreciación muy optimista.)

Con seis, aunque sean seises. Da a entender que se puede hacer entrada con seis triunfos cualesquiera.

Vuelta de espada, basto al canasto. Quiere decir que si se juega de vuelta, es muy frecuente la puesta sin mala ni reyes.

Vuelta de mala, nunca es mala. Como la vuelta se da corrientemente teniendo la espada, al volver una mala se reúne siempre una «entrada de ley».

Vuelta de rey, nunca es mala si es de ley. Si las cartas eran realmente buenas para dar vuelta, un rey que vuelve hace buen juego.

Vuelta de bastillo, cátate codillo. Indica que es muy mala la vuelta que se da con el basto como carta dominante (sin espada ni malas).

Solo sin fallo, capallo. Recomienda ir al descarte (es decir, renunciar al solo).

Solo con fallo y rey, adelante con él.

Espada, basto y tres reyes, míralo bien que lo tienes. Se refiere al solo.

Espada, cuatro reyes, solo al más cargado.

Vale más mal solo que buena entrada.

Baraja nueva, solo al postre. Es un dicho muy popular, pero no tiene ningún fundamento.

A la derecha con uno menos. (Un triunfo menos.) Quiere decir que, estando a la derecha del Jugador, se puede ir a la contra con peores cartas que estando a la izquierda, por ser la mejor posición de la contra.

Caballo fallarás, sota correrás. Se refiere a salida de caballo o de sota del Jugador.

Al tresillo, tocar palillos. Saliendo contra el Jugador, cruzarle el juego a todos los palos que se pueda.

Baza corrida, triunfo en mesa. Si saliendo el Jugador y estando a su derecha el contra, éste corre la baza que podía hacer suya para que la haga el mano pobre, es buena jugada de este último el arrastrar.

Antes puesta que codillo. Quiere decir que si, después de asegurada la puesta, el mano pobre puede quitar una baza al otro contra, impidiendo el codillo, debe hacerlo. (Recuérdese que aunque tienen un objetivo común, derrotar al Jugador, cada contra juega para sí.)

Antes codillo que sacada.

Al que falla y arrastra, pronto se le acaba la casta. Que significa que los triunfos pronto se acaban si se dedican a dos objetivos.

Cuando a la izquierda estuvieres de aquel que vuelta haya dado, arrástrale sin cuidado si el segundo en contra fueres y el estuche no ha enseñado.

LOS DESCARTES

Una vez determinado el lance (entrada, vuelta o solo) y el Jugador, si el triunfo no es el palo de favor, éste lo indica en las entradas y en los solos, y vuelve la carta superior de la baceta para conocerlo en la vuelta.

Si el Jugador no juega un solo o no convierte la vuelta en solera, es decir, en las entradas y en las vueltas (no soleras), hace su descarte eliminando las cartas que cree que no le convienen y las repone con las superiores de la baceta.

Las cartas descartadas se colocan en un montón y ya no participan en el resto de la partida.

Como el propósito del Jugador es hacer el mayor número posible de bazas, no debe quedarse más que con triunfos y cartas firmes (recuérdese que, en principio, el Jugador es el que tiene mejores cartas). Si su juego es largo en triunfos y tiene rey y caballo de otro palo, deberá conservar el caballo (a esto se le llama «embarcarlo»); si en un palo tiene el rey y cartas correlativas (caballo y sota, por ejemplo) y cree conveniente descartar todas menos una, deberá quedarse con la menor (la sota, ya que saliendo de ella se podrá hacer baza, aunque el jugador siguiente esté fallo de ese palo, porque no fallará en la confianza de que su compañero tenga el rey).

Nunca es conveniente descartar reyes o triunfos pequeños, ya que suele suceder que se cambien por cartas peores.

Una vez descartado el Jugador y recompuesta su mano con las primeras cartas de la baceta, hacen su descarte los contrarios. Se admiten entre ellos ciertas voces para orientarse respecto a quién es el que mejores cartas tiene para hacer la contra. Así, el que está a la derecha del Jugador (que está en la posición más favorable para hacer la contra) pregunta al otro: *¿Cómo vamos?*

El tercer jugador contestará con algunas de las expresiones siguientes (hay que tener en cuenta que, al contrario que las voces de la subasta, éstas no son «oficiales» ni fijas):

- *Usted* (si tiene malas cartas para contra)
- *Como quiera* (si tiene cartas regulares y una baza en triunfo por lo menos)
- *Puedo ir* (si tiene buenas cartas para contra)

Tras estas voces, el segundo jugador decide si va a la contra o la cede al compañero.

Otras veces, el segundo jugador, ya sea por tener muy malas cartas o por tenerlas muy buenas y no precisar descarte, ordena simplemente al tercero que vaya a la contra: *Vaya usted.*

En los solos (recuérdese que es cuando el Jugador no se descarta) se va normalmente a la contra por mano (es decir, en el orden normal de juego), ya que lo corriente es que las trece cartas de la baceta sean suficientes para el descarte de ambos contrarios. Únicamente cuando el contrario mano ha de descartar ocho o nueve cartas, ofrece la contra a su compañero y éste acepta o no a la vista de sus propias cartas.

El que va a la contra descarta en primer lugar; el otro jugador, llamado *mano pobre*, descarta el último.

Ninguno de los dos jugadores está obligado a descartarse y pueden, si lo creen conveniente, jugar con las

Cada jugador debe servirse a sí mismo los naipes de la baceta que sustituyen a los que ha descartado. Por otra parte, debe siempre recordar los naipes que ha descartado, ya que de ellos depende el que puedan ser firmes algunas de las cartas que reúna en su mano.

cartas que les correspondieron en el reparto.

Tampoco el mano pobre (el tercer jugador que se descarta) debe descartar tantos naipes como queden en la baceta cuando le llega el turno; puede descartar un número menor. Entonces quedarán varias cartas en la baceta que no entran en juego (se dice que «duermen») y, en este caso, el jugador que repartió debe advertirlo a los otros jugadores diciendo *duermen tantas cartas*.

Como el objetivo del contra es hacer tantas o más bazas que el Jugador, deberá quedarse también únicamente con triunfos y cartas firmes. En los solos deberá embarcar caballos con los reyes, ya que el Jugador, si bien estará fallo a un palo, puede tener dos o hasta tres cartas de alguno de los otros palos (recuérdese, una vez más, que en los solos no se descarta). También deberá embarcar en las entradas y vueltas en las que el Jugador descarte cinco o seis cartas. Nunca descartará reyes ni triunfos pequeños.

La obligación del mano pobre queda reducida a hacer una baza, quitándosela, si es posible, al Jugador. Generalmente, a lo más que puede aspirar es a fallar un rey de éste. Por ello, si tiene algún triunfo y fallo, no deberá descartarse. Si tiene algún triunfo sin fallo, deberá descartar solamente las cartas precisas para tratar de quedarse fallo a uno o dos palos. En caso de tener fallo y semifallo, deberá descartar solamente el semifallo.

El mano pobre tampoco deberá quedarse con reyes solos, sino acompañados de carta pequeña de su palo, para poder ceder baza al compañero en dicho palo si se diera el caso. Cuando tenga un solo triunfo, quede una sola carta en la baceta para su descarte y no tenga posibilidad de quedarse fallo a un palo, podrá descartar el triunfo. De este modo engañará al Jugador, pues si éste arrastra y el mano pobre no asiste, creerá que el contra tiene el triunfo descartado y puede llegar a rendirse.

Hay que tener en cuenta que el mano pobre sólo puede descartarse como máximo del mismo número de cartas que quedan en la baceta después de que los dos jugadores anteriores (el Jugador y el contra) hayan recompuesto sus manos, ya que los descartes de los jugadores se dejan en un montón y ninguno de ellos pueder ver el descarte de los demás ni el propio una vez se han tomado las cartas de la baceta y se han visto éstas.

JUGADAS GANADAS Y PERDIDAS

Se dice que el Jugador gana, saca o se lleva la jugada cuando hace más bazas que cada uno de los contrarios. Como se juega con nueve cartas en cada mano de los jugadores, es evidente que si hace cinco bazas o más, se lleva la jugada.

También puede llevarse la jugada con sólo cuatro bazas, cuando los contrarios hagan, de las cinco restantes, tres el uno y dos el otro.

Cuando el Jugador gana las cinco primeras bazas, se dice que hace *primeras*.

El Jugador pierde la jugada cuando hace igual o menor número de bazas que algún contrario. En el primer caso se dice que le hacen *puesta*; en el segundo, que le dan *codillo*. Por ello puede suceder que:

-haciendo cuatro bazas el Jugador, haya puesta (los contrarios hacen cuatro y una) o codillo (si uno de los

ELECCIÓN DEL LANCE

A continuación se indican una serie de condiciones que la experiencia señala como mínimas para los distintos lances. Debe tenerse en cuenta que no son «reglamentarias» y que cada uno puede jugar y subastar según su criterio y temperamento. Sólo se mencionan a título orientativo.

I. ENTRADAS A PALO CORTO

-Con tres triunfos:
·Espada, mala, sota.
·Espada, mala, blanquillo, rey de fuera.
·Mala, basto, rey.
-Con cuatro triunfos:
·Espada, mala, dos blanquillos.
·Espada, basto, caballo, siete.
·Mala, rey, caballo, sota.
-Con cinco triunfos:
·Espada, figura, tres blanquillos.
·Espada, cuatro blanquillos, rey de fuera.
·Mala, basto, tres blanquillos.
·Basto, rey, caballo, dos blanquillos.
-Con seis triunfos:
·Espada, cinco blanquillos.
·Basto, rey, cuatro blanquillos.
·Mala, caballo, cuatro blanquillos.
-Con siete triunfos:
siempre que no sean lo suficientemente fuertes para jugar un solo.

II. ENTRADAS A PALO LARGO

Como las de palo corto añadiéndoles un blanquillo o un rey de fuera.

III. VUELTA

·Espada y dos reyes.
·Espada y basto.
·Espada, tres malas y rey.
·Basto, tres malas y dos reyes.

IV. SOLOS A PALO CORTO

·Estuche y tres reyes.
·Estuche, blanquillo, dos reyes y fallo al rey que falta.
·Estuche, dos blanquillos, un rey y un fallo.
·Estuche, dos triunfos y bergantín.
·Estuche, blanquillo, dos caballos ensotados y fallo.
·Estuche, dos blanquillos, caballo ensotado y fallo.
·Estuche, dos reyes con sus caballos y fallo.
·Todos los anteriores sustituyendo el estuche por espada, mala y rey o espada, mala y caballo.
·Espada, mala, dos blanquillos, dos reyes y fallo al otro rey.
·Espada, mala, tres blanquillos, rey de fuera y fallo.
·Espada, mala, cuatro blanquillos y caballo montado.
·Espada, cinco blanquillos, rey de fuera y fallo.
·Espada, basto, rey, blanquillo, dos reyes y fallo al otro rey.
·Espada, basto, rey, dos blanquillos, rey de fuera y fallo.
·Estuche menor, dos blanquillos, rey de fuera y fallo.
·Estuche menor, blanquillo, dos reyes con sus caballos y fallo.
·Basto, rey, caballo, tres blanquillos, rey de fuera y fallo.
·Basto, rey, cinco blanquillos y un rey de fuera.
·Rey, caballo, sota, siete, otros dos blanquillos y dos reyes.
·Siete triunfos cualesquiera y un rey de fuera.

V. SOLOS A PALO LARGO

·Estuche y tres reyes.
·Estuche, blanquillo, dos reyes y fallo al rey que falta.
·Estuche, dos blanquillos, un rey y un fallo.
·Estuche, dos triunfos y bergantín.
·Estuche, blanquillo, dos caballos ensotados y fallo.
·Estuche, dos blanquillos, caballo ensotado y fallo.
·Estuche, dos reyes con sus caballos y fallo.
·Todos los anteriores sustituyendo el estuche por espada, mala y punto o espada, mala y rey.
·Espada, mala, caballo, blanquillo, dos reyes y fallo al otro rey.
·Espada, mala, rey, tres blanquillos y caballo montado.
·Espada, mala, cuatro blanquillos, rey de fuera y fallo.
·Espada, basto, punto, blanquillo, dos reyes y fallo al otro rey.
·Espada, punto, rey, caballo, dos blanquillos, rey de fuera y fallo.
·Espada, punto, rey, dos blanquillos, rey de fuera, caballo montado y fallo.
·Espada, rey, cuatro blanquillos y dos reyes.
·Estuche menor, dos blanquillos, dos reyes y fallo.
·Estuche menor, tres blanquillos, rey de fuera y fallo.
·Estuche menor, tres blanquillos, caballo ensotado y caballo.
·Mala, basto, rey, tres blanquillos, rey de fuera y fallo.
·Ocho triunfos cualesquiera y un rey de fuera.

Puede comprobarse que todos los casos propuestos de solo tienen fallo; son buenos para jugarlos en cualquier posición. Si no se tiene fallo, no es aconsejable jugar más que los solos imperdibles. Pero, si se tiene fallo, se deben jugar solos, aunque sean pequeños, ya que si se va al descarte, puede quedarse peor al perder el fallo (por tomar carta del palo que se fallaba de entre las de la baceta).

contrarios hace las cinco bazas restantes);
•haciendo tres bazas el Jugador, la jugada resulte *puesta de tres*, con tres bazas cada jugador, o codillo con cuatro o más bazas uno de los contrarios;
•haciendo dos bazas el Jugador, siempre le darán codillo, ya que es inevitable que alguno de los contrarios haga más bazas que él;
•haciendo una baza el Jugador normalmente resultará codillo, pero hay un caso particular, que se da si cada uno de los contrarios hace cuatro bazas; entonces no se pierde por codillo, sino por simple puesta y recibe el nombre de *puesta real*.

En los casos de codillo con una o dos bazas el Jugador, lo da el contrario que hace mayor número de bazas.

Las puestas pueden ser con primeras, cuando los que juegan la contra hacen las cinco primeras bazas (cuatro y una) o las seis primeras (tres y tres), y las demás el Jugador.

Puede darse el caso de que la contra haga las cinco primeras bazas (tres y dos) y el Jugador las cuatro restantes, en cuyo caso no hay puesta ni cuentan las primeras.

JUGADAS RENDIDAS Y DEFENDIDAS

El Jugador puede siempre jugar las nueve bazas y atenerse a los resultados de llevada (ganada), puesta o codillo que se den.

En el caso del solo, es obligatorio hacerlo así, es decir, jugar las nueve bazas. Pero, en la entrada y en la vuelta, antes de jugar su carta de la cuarta baza, el Jugador, si ve que no tiene posibilidad de llevarse la jugada y sí de recibir codillo, puede rendirse. Entonces dirá, simplemente, *paso*.

Si se ha jugado vuelta, la jugada acaba de este modo y el Jugador hace puesta. Lo cual equivale a que *una vuelta rendida no se puede defender*.

Si se ha jugado entrada, los contrarios se pueden conformar y dicen: *bien*. La jugada termina y es puesta. Pero si alguno de ellos cree que, continuando el juego, puede hacer más bazas que cada uno de los otros dos, lo anunciará diciendo: *la sigo* o *la defiendo*. Entonces deja de ser contra y se convierte en Jugador. El juego continúa y, a su terminación, pueden darse los casos siguientes:
•el que sigue la jugada hace más bazas que cualquiera de los otros dos:

PUESTA PRIMERA Y PUESTA SEGUNDA O RESERVADA

Cuando un Jugador pierde por puesta (un contrario ha hecho tantas bazas como él) debe pagar el importe señalado de la puesta. Esta puesta se llama *primera* si en el plato no hay ninguna otra; el Jugador que ha perdido por puesta coloca su valor en fichas en el plato.
Cuando en el plato ya hay una puesta pendiente de cobro y se pierde por puesta, se dice que esta última puesta es *segunda* o *reservada*. En lugar de colocar su valor en el plato, se anota en la cartulina y queda pendiente de resolver.
Obsérvese que las puestas, a diferencia de los codillos, no las cobra el contrario que las da, sino un Jugador cuando gana su jugada. Entonces se lleva la puesta que haya en el platillo y en éste se coloca la siguiente puesta en valor, no en orden –es decir, las puestas reservadas se resuelven de acuerdo a su cuantía, de mayor a menor–, que esté anotada en la cartulina pendiente de resolución.
Puede darse el caso de que un Jugador se lleve una puesta y deba pagar otra anterior, y que la recupere en alguna jugada siguiente.
En la cartulina de anotación se tacha con una diagonal la puesta que se coloca en el platillo y con la siguiente diagonal -formando una cruz- cuando un Jugador la cobra de éste.

el primer Jugador hace puesta y su importe lo percibe el que la defendió;
•el que sigue la jugada hace igual número de bazas que alguno de los otros dos (y más o igual que el tercero); en este caso, pierde la jugada por puesta y, como el primer Jugador aceptó ya su puesta al rendirse, este juego da lugar a una puesta doble o a dos puestas gemelas;
•el que sigue la jugada hace menos bazas que el primer Jugador: éste salva su puesta, ya que el segundo se hace cargo de ella;
•el mano pobre hace más bazas que cada uno de los otros dos: el primer Jugador hace puesta y el que la defendió lleva codillo.

INICIO Y DESARROLLO DEL JUEGO

Se inicia el juego con el sorteo de los lugares en la mesa. El jugador al que le correspondió repartir da las cartas a los otros tres jugadores, que las estudian y las valoran.
Tras estudiar las cartas, los jugadores inician la subasta del modo indicado –recuérdese que aunque le mano también diga *más* sólo iguala la subasta anterior, no la supera–, hasta que uno de ellos se convierte en el Jugador por haber pasado los otros dos.
Una vez establecido el triunfo, bien por anunciarlo el Jugador (entrada o solo), por ser de palo de favor o por haber dado vuelta a la primera carta de la baceta (vuelta), los jugadores hacen sus descartes y recomponen las manos con las cartas de la baceta. Tras estas operaciones ya está todo dispuesto para pasar a jugar las bazas.
Inicia el juego de las bazas el jugador mano, es decir, el situado a la derecha del dador. Los otros dos jugadores echan sus cartas en su turno en el orden de rotación indicado (recuérdese que la única obligación es la de asistir, o sea, jugar carta del mismo palo que la del jugador mano de la baza). El que gana una baza se convierte en el jugador mano para la siguiente (pero no a efectos del juego especial de los estuches). Cada jugador coloca las bazas que ha ganado delante suyo, montando y cruzando unas sobre otras, de modo que siempre se pueda ver cuántas bazas tiene cada jugador.
Los jugadores pueden, en cualquier momento, levantar todas las bazas para ver las cartas ya jugadas (pero recuérdese que no está permitido ver el montón de los descartes).
Una vez jugadas las bazas necesarias para establecer el resultado del juego, se procede a su contabilización, a su anotación y a los pagos y cobros que correspondan antes de pasar a la mano siguiente.

RESUMEN DE LAS REGLAS

1. Se sortean los lugares alrededor de la mesa; el que escogió en primer lugar es el primer dador y no recibe cartas (alcalde o zángano), pero participa de los cobros y pagos. El jugador de su derecha es el mano y el de su izquierda, el postre; el cuarto jugador será el de en medio. Estas posiciones van pasando por turno hacia la derecha a lo largo de la partida.
2. Cada jugador recibe nueve cartas con las que participa en la subasta. Las únicas voces posibles son: *paso*, *juego* y *más*.
3. La voz de *más* del mano sólo iguala la puja anterior.
4. Los lances a los que se puede jugar son: entrada, entrada con palo de favor, vuelta (solera o no), solo y solo con palo de favor.
5. Después de la subasta y establecido el Jugador y el palo de triunfo, se procede a los descartes.
6. Se juegan las bazas. Si el Jugador gana cinco o más, ha sacado la jugada (también si hace sólo cuatro pero los otros jugadores hacen tres y dos). El Jugador pierde si un contrario hace tantas bazas como él (perder por puesta) o más (dar codillo).
7. Se procede a los pagos y cobros correspondientes.
8. El anterior jugador mano se convierte en el zángano de la mano siguiente, al correr las posiciones de los jugadores, y da nueve cartas a los otros tres jugadores para una nueva jugada.

Es difícil señalar unas normas generales de estrategia para el juego ya que es muy variado y depende de las cartas que tenga cada jugador, de la posición de éste, del lance que se juegue... El juego del tresillo es muy variado y en ello radica su atractivo y su dificultad.
Por ejemplo, puede ganarse un juego de triunfo a palo corto con un solo triunfo (incluso el más pequeño), teniendo los tres reyes de los otros palos y el caballo de uno de ellos, ya que basta que los contrarios asistan a los reyes y al caballo y que los diez triunfos que falten estén 5 iguales de rey en una mano y 5 de estuche-blanquillo en la otra. En cambio, se puede perder el juego con los mismos tres reyes de fuera, caballo y cinco triunfos de espada, basto, rey, caballo y sota.

PARA EL JUGADOR

Si es mano: con triunfos mayores e iguales es conveniente arrastrar, sobre todo si se tienen cartas firmes (al arrastrar se arrancan, normalmente, dos triunfos a los contrarios, mientras que fallando no se saca ninguno y pisando sólo uno).
Si no se puede arrastrar, por tener triunfos escalonados, hay que procurar adelantar las bazas empezando con los reyes menos cargados. Sin embargo, con todos los triunfos a la derecha es mejor salir de rey cargado (para obligar a fallar y recibir la salida del contrario) y poder hacer gancho con los triunfos propios.
Si está en medio o es postre: seguir el juego de los contrarios hasta ganar baza y ser mano. Cuando se está en medio es muy importante no dejarse pisar.
Si ha de rendirse: cuanto antes se haga, mejor. Si en el momento de rendirse es mano, deberá hacerlo antes de salir. Si juegan antes los contrarios, deberá esperar a que le llegue el turno de jugar su carta, con objeto de no dar facilidades a algún contrario para que defienda la jugada.
Si puede endosar con cartas falsas, lo hará (recuérdese que si los dos contrarios hacen un mínimo de dos bazas se puede ganar la jugada con sólo cuatro bazas).

PARA AMBOS CONTRARIOS

No deben pretender, de buenas a primeras, hacer puesta de tres (tres bazas cada uno), ya que si la contra estima que puede hacer seis bazas, también lo puede estimar el Jugador y rendirse a la primera baza. Si no lo hace, es que cree que puede hacer por lo menos cuatro bazas (y endosar).
En principio, el Jugador, salvo en la vuelta, dominará en triunfos y los contrarios deben intentar hacer las bazas en los otros palos.
La jugada que más daño hace al Jugador es salirle de un palo en el que tiene cartas escalonadas, obligarle a salir de ese palo y salirle de un palo que falle él y el otro contrario (para que éste le pise los triunfos).

PARA EL PRIMER CONTRA

Debe imaginarse la mano del Jugador a partir de sus propias cartas, las voces de la subasta, las cartas descartadas por el Jugador y las voces del compañero de contra antes de los descartes.
No debe ir inmediatamente a codillo a no ser que esté seguro de darlo, por lo que ha de velar por la baza del otro contrario; si éste ha dejado dormir cartas al descartarse o no se ha descartado, debe suponer que tiene fallo y tratar de aprovechar esta circunstancia.
Cuando el primero en contra, cualquiera que sea su posición, tiene cartas tan buenas que está decidido a seguir o defender el juego si se rinde el Jugador, jugará desde el primer momento como si fuese Jugador (no desde la rendición de aquél y la aceptación de la defensa).

PARA EL MANO POBRE

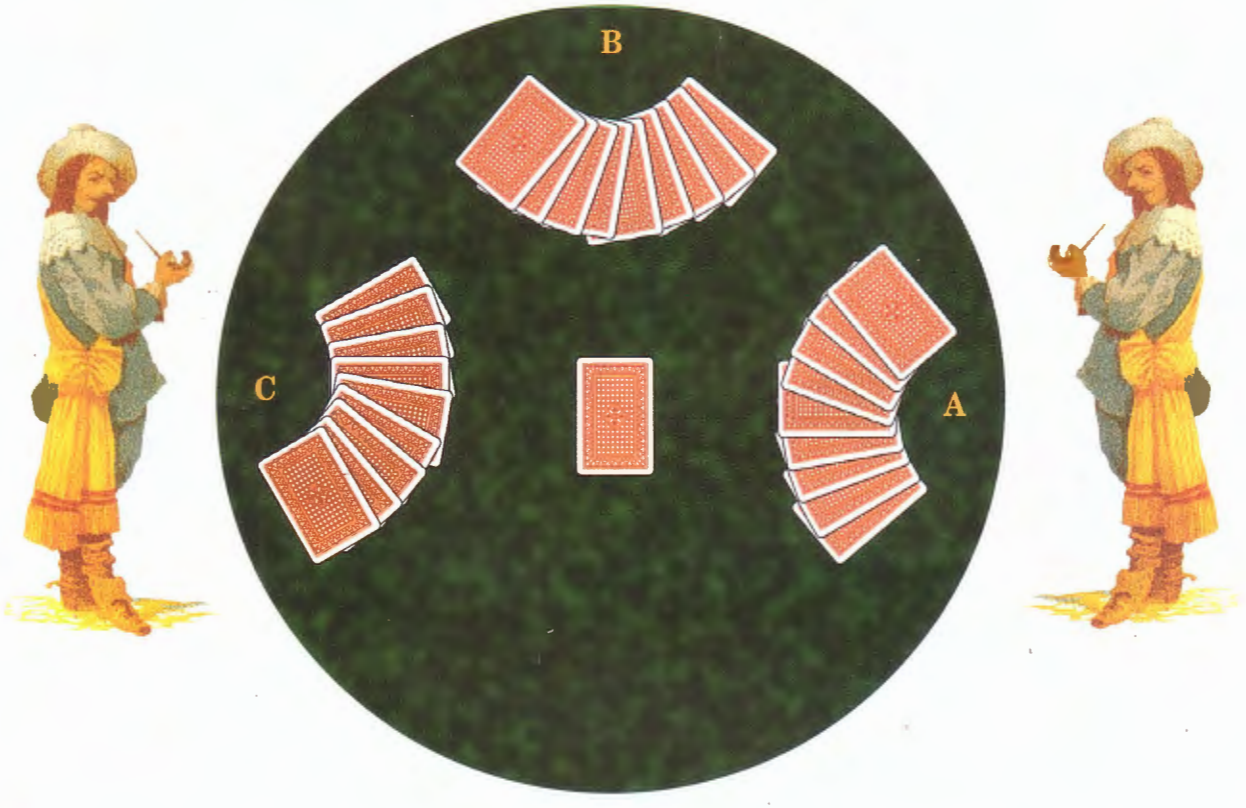
Nunca pretenderá hacer más de una baza, pero si en la marcha del juego se le ha obligador a hacer dos, procurará hacer la tercera a todo trance, bien saliendo de rey, bien quedándose con el triunfo más alto que tenga o incluso fallando un rey del compañero.

EL FAROL O *BLUFF*

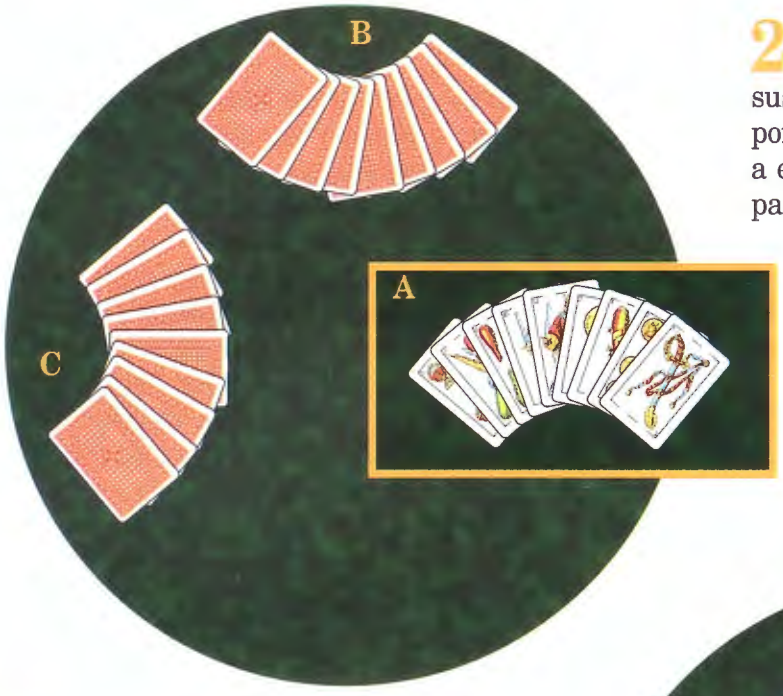
Un farol es hacer creer que se tiene un buen juego, cuando en realidad se tiene mediano o malo. Como en este caso se tiene la seguridad de perder si los contrarios aceptan un envite normal, solamente un envite fuerte puede atemorizarlos y hacer que abandonen el juego.
El farol exige una gran habilidad, pues solamente puede usarse con éxito ante la certeza de que los demás jugadores no poseen un buen juego. Por el contrario, cuando se tiene muy buen juego en proyecto, no conviene hacer fuertes envites de entrada, para no ahuyentar a los jugadores, sino hacer ver con envites modestos o pasando que se tiene un juego mediano.
Recuérdese que en el póker no se ganan puntos por el valor de la jugada de la mano, como en otros juegos de naipes, sino que la ganancia son las apuestas que haya sobre la mesa; cuanto más altas sean éstas, más se gana.

PARTIDA COMENTADA

Al iniciarse en el juego del tresillo no hay que olvidar que el objetivo del Jugador, es decir, del que gana la subasta y señala el palo de triunfo, es ganar cinco bazas: no es necesario ganar más, e incluso con cuatro puede ser que gane si los contrarios hacen tres y dos bazas. Una vez conseguidas las cinco bazas o mostradas las cartas con las que las puede ganar, no sólo no es preciso seguir jugando el resto de las bazas sino que es absolutamente innecesario, a menos que el Jugador haya ganado las cinco primeras bazas y quiera dar bola (o sea, ganar las nueve bazas). En cambio, el objetivo de los contrarios es ganar cuatro bazas uno y una baza el otro, con lo que el Jugador perdería por puesta. A ninguno de los tres jugadores le interesa que otro gane cinco bazas. Debe recordarse que la alianza de los contrarios es puramente coyuntural, ya que cada uno juega para sí, con una contabilidad de pérdidas y ganancias propia. Si el Jugador hace cinco bazas, gana la jugada; si las hace uno de los contrarios, éste da codillo y cobra de inmediato del Jugador, mientras que si pierde por puesta (cuatro bazas el Jugador, cuatro un contrario y una el otro), no cobra ninguno de los tres de inmediato, ya que las pérdidas por puesta se colocan en el plato o se reservan hasta que un Jugador realiza su jugada, es decir, la gana.

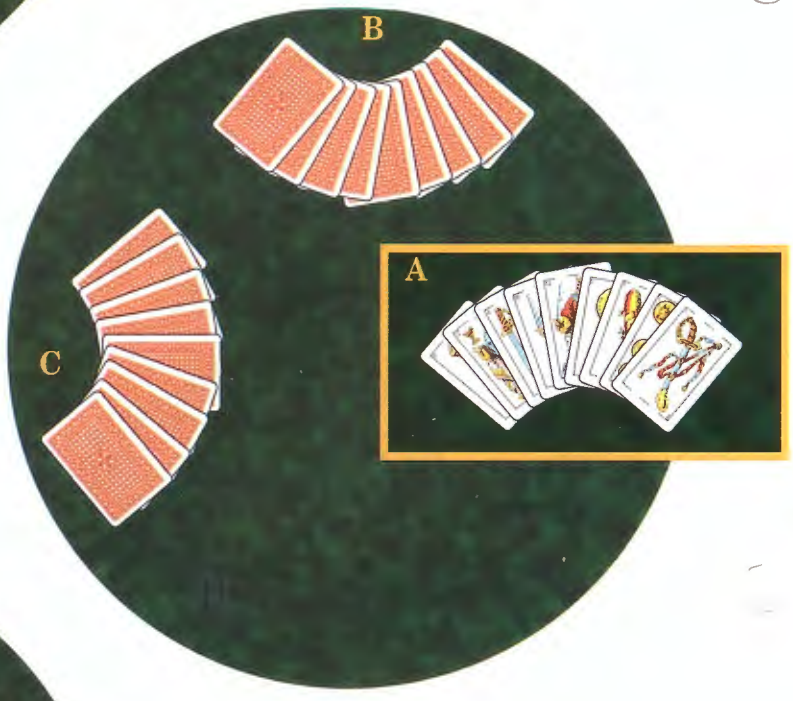


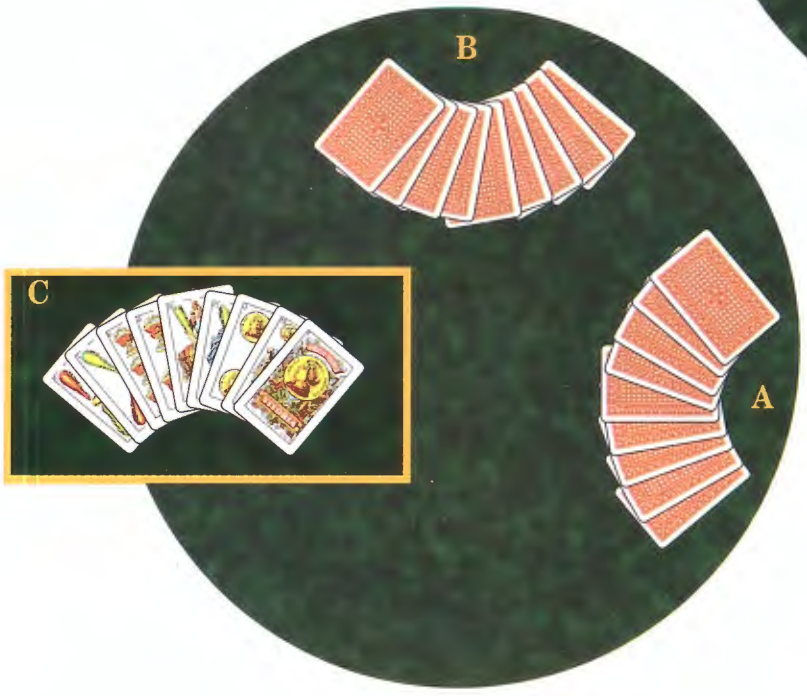
1 A, B, C y D juegan al tresillo. En esta jugada D repartirá las cartas y no jugará, pero sí participará de los pagos y cobros que correspondan. D toma las cartas, las baraja, las da a cortar a C y reparte nueve a cada uno de los otros tres jugadores (A, B y C). Deja en el centro de la mesa las trece cartas restantes (baceta) para que puedan tomar cartas después del descarte. A, jugador mano, juega; B y C pasan, por lo que A se convierte en el Jugador de una entrada sencilla, ya que no puede hablar más.



2 A, que es el Jugador, señala el palo de oros como triunfo. Se descarta de sus dos cartas de bastos y de la de copas, por lo que de momento queda bergantín a espadas (es decir, fallo a los otros dos palos). El juego de A es bastante fuerte para jugar un solo, pero, como los otros jugadores han pasado, no ha habido posibilidad de masear.

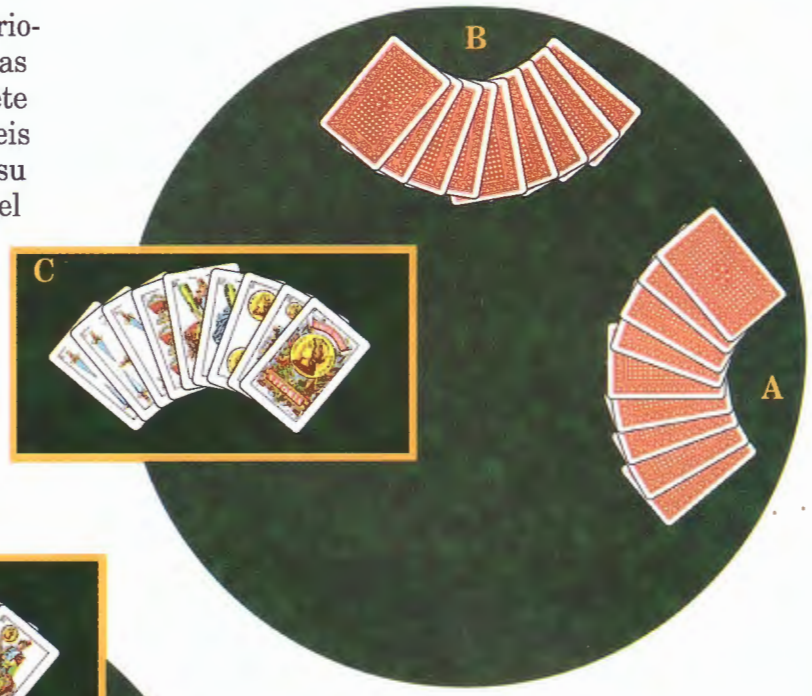
3 A toma las tres cartas superiores de la baceta: rey y dos de copas y tres de espadas. No ha conseguido ningún triunfo más, pero sigue fallo a bastos, aunque no a copas.

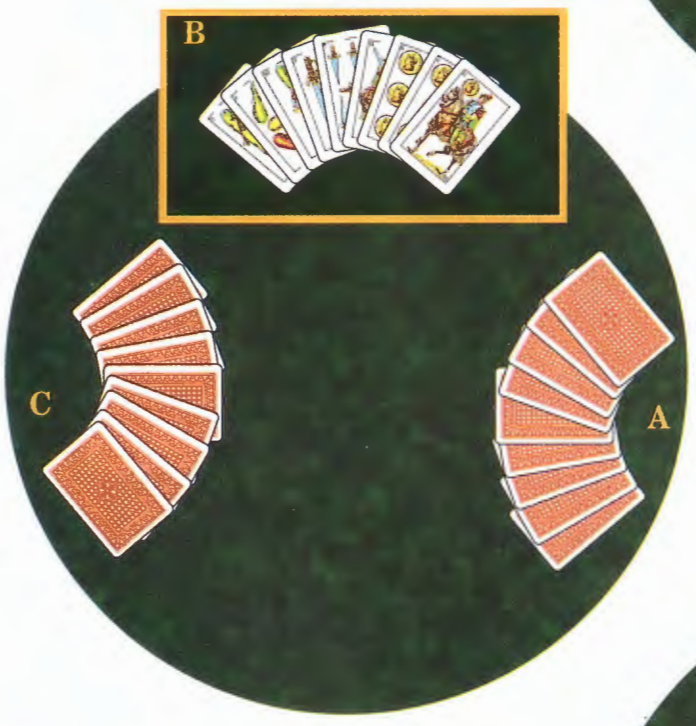




4 Después de consultarlo con B, C procede a descartarse de cuatro cartas: siete y cuatro de bastos y tres y seis de copas, que deposita en el montón sobre las de A. De momento, se queda con tres triunfos y bergantín a bastos (con rey y caballo).

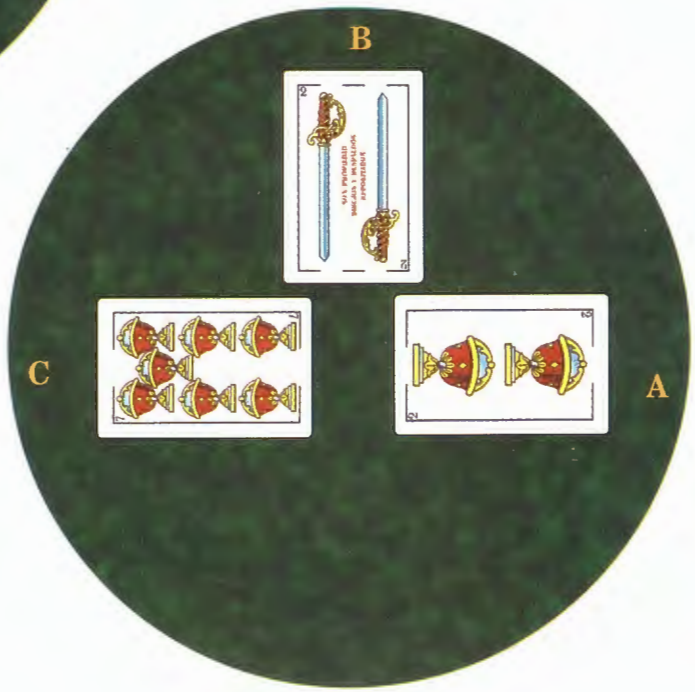
5 C toma las cuatro cartas superiores de la baceta y recompone las nueve cartas de su mano con el siete de copas y el cuatro, el cinco y el seis de espadas. El aspecto general de su mano es un poco peor que antes del descarte.

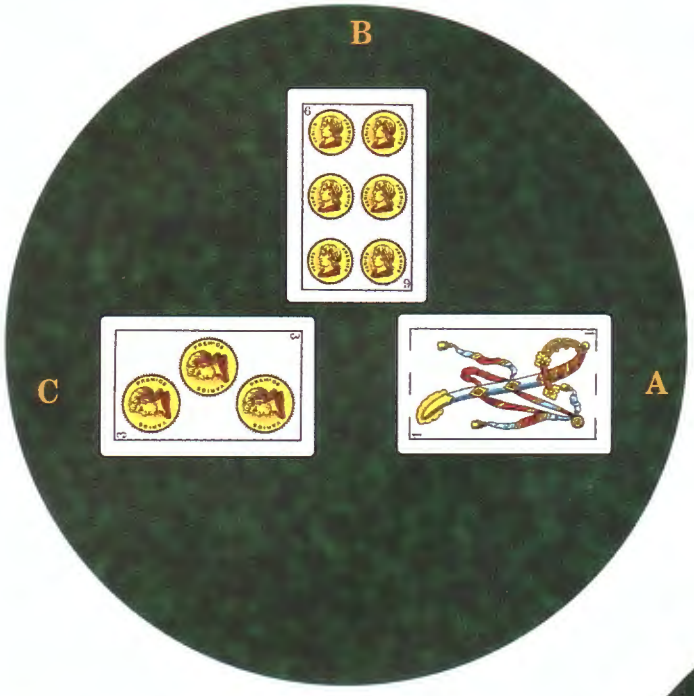




6 B no se descarta para no perder el fallo de copas, por lo que jugará con las nueve cartas que ha recibido en el reparto inicial. Una vez recompuestas las manos, los jugadores ya están dispuestos para jugar las bazas.

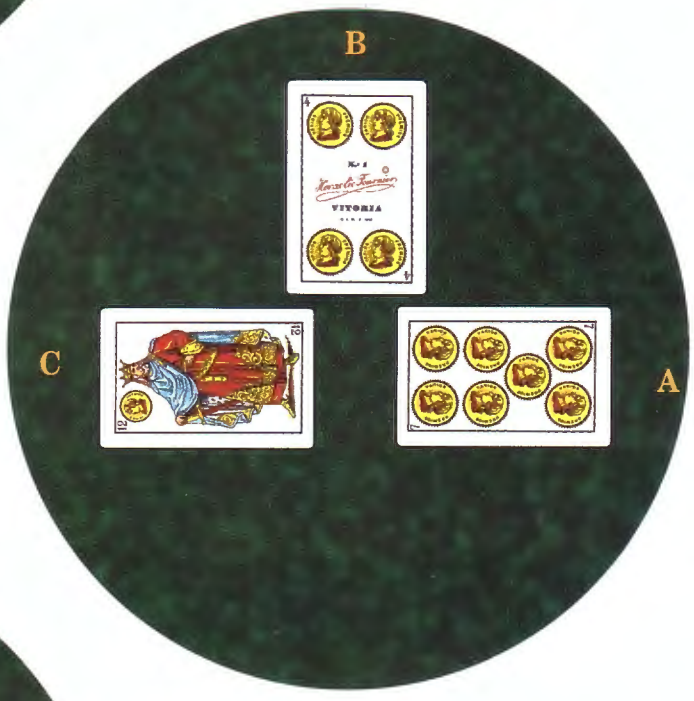
7 A tiene prácticamente asegurada la jugada: los tres triunfos del estuche son seguros y los dos reyes de fuera le darán las otras dos bazas que necesita, si no se los fallan. Por ello, primero deberá arrastrar para eliminar los triunfos y luego hacerse las cartas firmes. Sin embargo, A prefiere tratar de dar bola, por lo que empieza con una jugada de engaño: echa el dos de copas. B lo deja pasar sin fallar pensando que ganará C, con lo que A gana la primera baza.





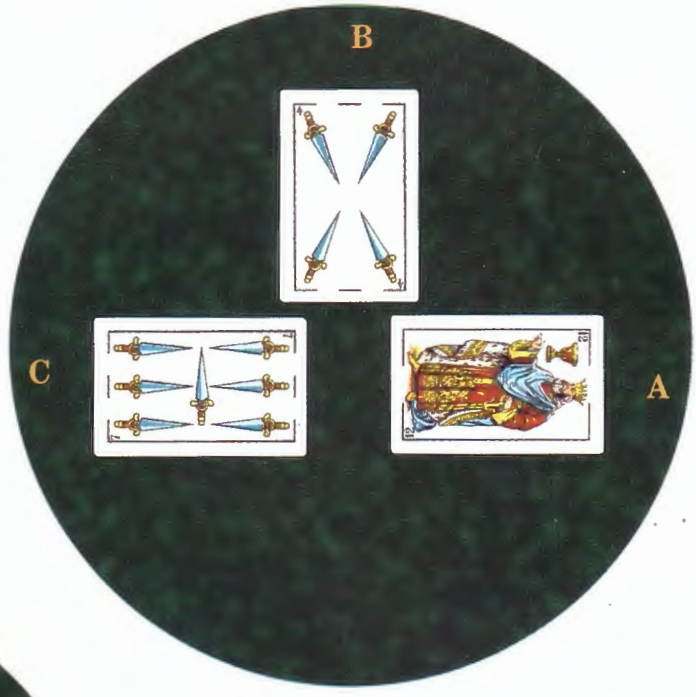
8 Para la segunda baza A sale de su primer estuche, la espada, con la intención de hacer el primer arrastre y eliminar los triunfos de los contrarios, que sirven los dos.

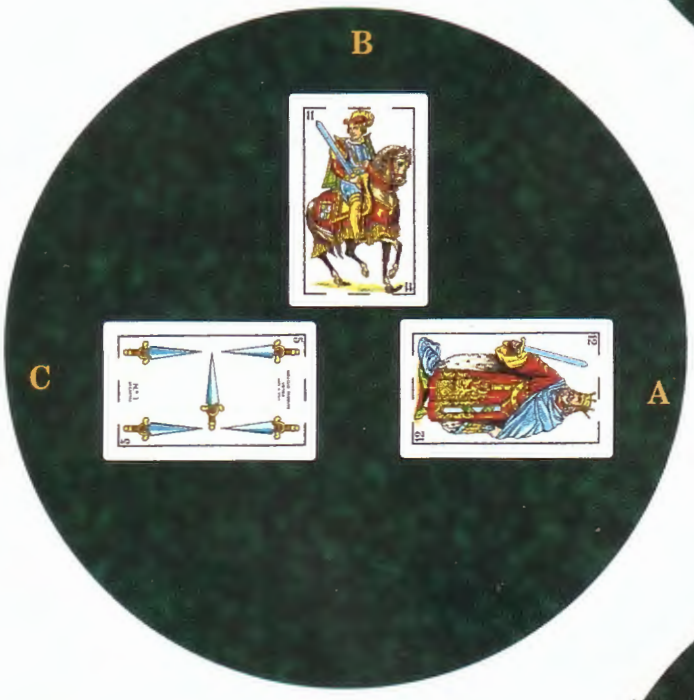
9 A sigue con el segundo estuche, la mala. Los dos contrarios también sirven en este segundo arrastre. A ya tiene tres bazas.



10 En el tercer arrastre, con el basto, los dos contrarios sirven sendos triunfos, el punto y el caballo. A menos que hayan jugado engañosamente, la deducción que se extrae de las cartas echadas es que no les quedan triunfos.

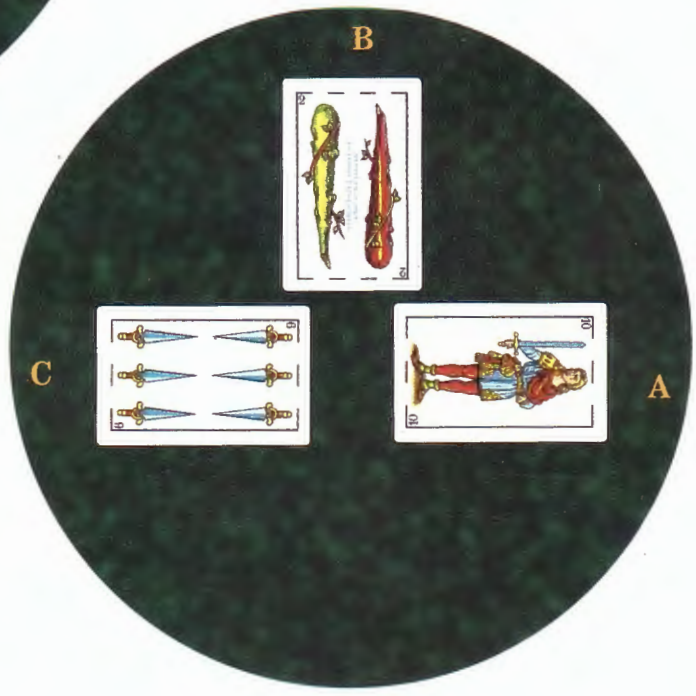
11 En la quinta baza A juega el rey de copas y los dos contrarios sirven ahora sendas espadas pequeñas para guardar los bastos. Como ya no tienen triunfos, ninguno de los dos puede fallar. A va a tratar de dar bola, es decir, de hacerse las nueve bazas.



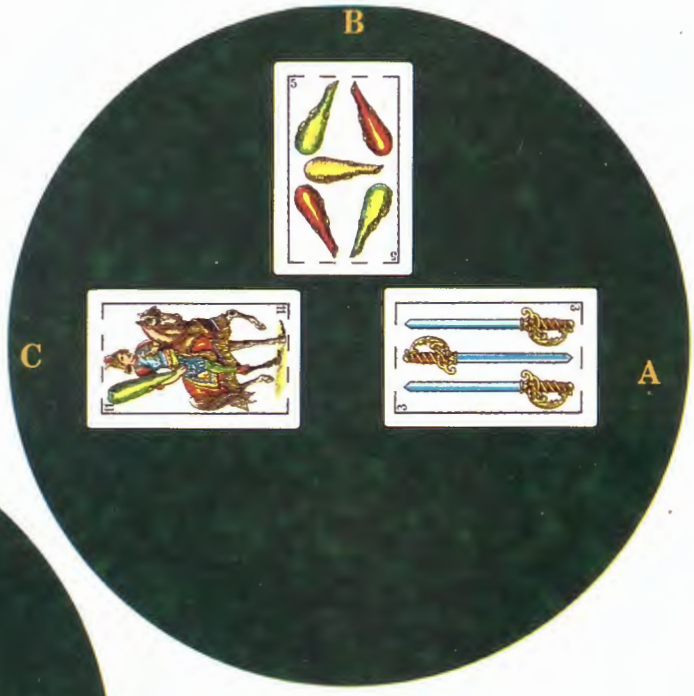


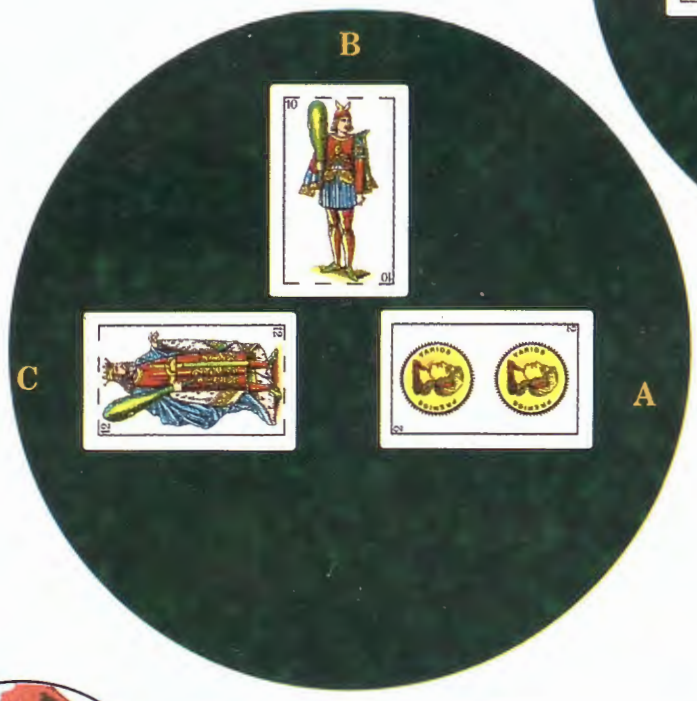
12 A juega ahora el rey de espadas. B echa el caballo, con lo que la sota de espadas ha quedado firme. C, por su parte, tira el cinco.

13 A sigue con las espadas, ahora con la sota. B descarta el dos de bastos, mientras que C sirve su última espada, el seis.



14 El tres de espadas de A, al que tanto B como C han de responder con dos cartas de bastos, permite al Jugador ganar su octava baza. Ya se encuentra sólo a una baza de conseguir dar la deseada bola.





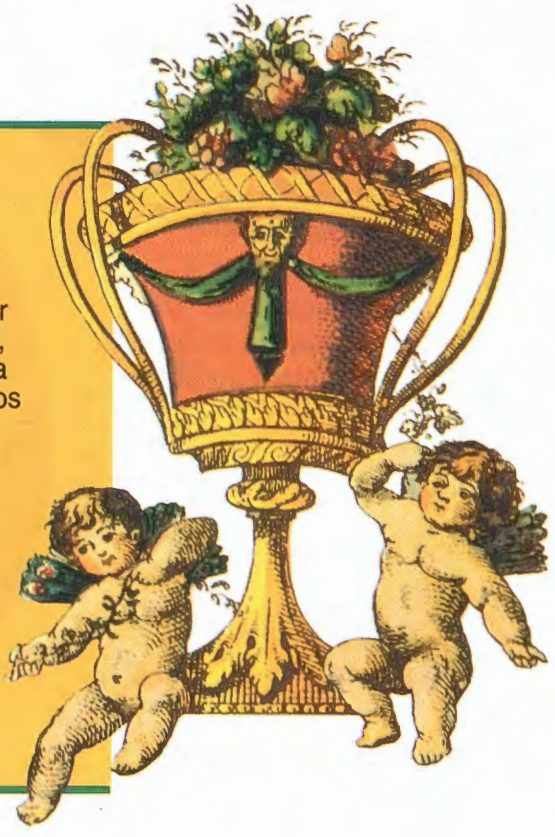
15 El último triunfo de A, el dos de oros, le da la novena y última baza de la bola. A consigue así su objetivo y ahora sólo le queda recoger los frutos de su éxito en forma de premios.

CORTAR LA BOLA

Un Jugador da *bola* cuando consigue hacer las nueve bazas. Si no es *tendida*, es porque tiene una falsa, que se aconseja emplear en la quinta baza si se ha podido destriunfar a los contrarios en las bazas anteriores, aunque algunos prefieren reservar la falsa para la novena baza, esperando el error de los contrarios.

Para cortar la bola, es decir, impedir que el Jugador haga las nueve bazas, los contrarios han de procurar no quedarse el mismo palo para la novena baza.

Una señal indicativa del palo que se piensa guardar es descartar una carta baja en la primera baza a la que no se pueda asistir, aunque esto no puede hacerse si sólo se tiene caballo y sota del palo que se quiere reservar. Otra forma de señalar es descartar en la sexta baza del palo que no se va a guardar.



El Mus

El mus es, con toda seguridad, el juego de baraja española más conocido y popular, gracias a su singular atractivo y especiales características, que convierten cada partida de mus en un juego apasionante.

Es un juego de origen vasco, cuyo nombre algunos creen que deriva del latín *mussito* (callarse, guardar silencio) o de *musso* (no decir palabra), y otros del francés *mouchard* (espía), porque los compañeros se entienden por medio de señas que tratan de ocultar a los contrarios.

Objetivo del juego

Ganar 8 amarracos (40 piedras) en uno o varios juegos parciales. También puede jugarse a 30 piedras (6 amarracos).

Una partida se compone de varios juegos completos de 8 amarracos (de 3 a 5 juegos, ya que gana la partida la primera pareja que consigue ganar 3 juegos de 8 amarracos).

«Caseros vascos jugando al mus» obra del pintor C.S. de Tejada. Un buen ejemplo de la arraigada tradición del mus en la cultura popular vasca.

Origen:
España

Baraja:
española

Nº de naipes:
40

Jugadores:
4

Duración de la partida:
2 a 4 horas

Dificultad:
♣ ♣ ♣

Tipo de juego:
envite

JUGADORES

La forma más corriente de jugar al mus es entre cuatro jugadores que forman dos parejas. Los compañeros que forman la pareja se sientan en la mesa de juego enfrentados, y entre ellos se intercalan los otros dos jugadores que componen la pareja adversaria.

La composición de las parejas puede determinarse por sorteo (cada jugador toma una carta: las dos cartas más altas señalan a los miembros de una pareja, que se enfrentarán a los que han sacado las cartas más bajas) o bien pueden estar constituidas de antemano, por convenio o acuerdo entre los jugadores. En cualquier caso, cada jugador habrá de tomar una carta (en caso de haberse hecho el sorteo de parejas, puede servir la misma) para especificar quién será el jugador mano (el que levante la carta más alta). Este jugador tiene también el privilegio de escoger su sitio en la mesa; su compañero se sentará frente a él, y los otros dos entre ellos.

También puede jugarse individualmente, entre dos o más jugadores,

VALOR DE LAS CARTAS

Rey	10 puntos
Caballo	10 puntos
Sota	10 puntos
Siete	7 puntos
Seis	6 puntos
Cinco	5 puntos
Cuatro	4 puntos
Tres (*rey*)	10 puntos
Dos (*as*)	1 punto
As	1 punto

VOCABULARIO ESPECÍFICO

Amarraco Representación del valor de cinco piedras. En algunas zonas del País Vasco, Navarra y La Rioja también se dice *amarreco* o *amarreko*.

Barbas Se aplica a cualquiera de las figuras de los reyes para diferenciarlas de los treses.

Ciego Dícese del que tiene muy malas cartas.

Cortar el mus Exclamar *¡no hay mus!* para indicar que nadie va a poder descartarse después de que los jugadores anteriores hayan manifestado el deseo de hacerlo diciendo *¡mus!*.

Deje o **no** Nombre que se da a la piedra que se lleva un jugador cuando no es aceptado un envite suyo.

«**Envido**» Expresión con la que se indica la apuesta de dos piedras.

Muerte dulce Final de juego que se produce cuando un jugador, en uno de los lances, consigue el número justo de piedras que necesita para completar las 40 de la partida.

«**Mus**» Expresión con la que un jugador manifiesta su deseo de descartarse de alguna o de todas las cartas de su mano.

Musista (desusado) Jugador de mus.

Musolari Jugador de mus.

«**No hay mus**» Expresión con la que un jugador declara que se va a proceder al juego con las cartas que se tienen, sin poder mejorar las manos con descartes y nuevas distribuciones.

«**No queremos**» Negativa a aceptar un envite contrario, expresada en plural por parte de un jugador. Obliga a su compañero.

«**No quiero**» Denegación de un envite ofrecido por un jugador contrario.

Órdago Envite máximo. Quien gana el órdago por tener cartas mejores que los contrarios, gana el juego.

«**Paso**» Indicación de no querer envidar o de achicarse hasta ver qué hacen los otros jugadores.

Perica Dícese de la sota de oros. Algunos jugadores la usan como una especie de comodín, pudiendo tomar el valor de la carta que se desee.

Perico Dícese del caballo de bastos. Algunos jugadores lo usan asimismo como un comodín.

Piedra Cualquier pequeño objeto que pueda servir para marcar los tantos que se ganan en las sucesivas jugadas del mus.

«**Quiero**» Expresión con la que se indica la aceptación de la apuesta de uno de los jugadores contrarios.

Solomillo Combinación de cuatro cartas formada por tres reyes y un as.

«**Y yo**» Réplica a la expresión «envido», con la cual se indica que se dobla el envite. Puede decirse después de otro «y yo» anterior, con lo cual se dobla este reenvite (8 piedras).

Los amarracos pueden ser de cualquier material, siempre que su tamaño los haga apropiados para el juego del mus.

hasta un máximo de seis, y este último número de participantes puede dividirse en dos equipos de tres jugadores cada uno.

Cada jugador habla por sí mismo, excepto cuando uno de ellos habla en plural (*pasamos, envidamos*), lo que obliga al compañero. Los lances los gana la pareja, es decir, las cartas del jugador que las tiene mejores, no necesariamente el que ha envidado o el que ha aceptado el envite.

TIPO DE BARAJA

El mus se juega con la baraja española de 40 cartas. Debido a su solera y tradiciones no debe considerarse la cuestión de adaptar una baraja francesa; sería totalmente inapropiado.

VALOR DE LAS CARTAS

En el mus, aunque se utilizan las cartas de índice 3 e índice 2, no hay treses ni doses; las cartas de índice 3 son reyes, y las de índice 2, ases. Por tanto, hay ocho reyes y ocho ases, pero ningún dos, ni tres, así que estas cartas no se mencionarán. El orden de las cartas, de mayor a menor, es el siguiente: rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro y as.

En cualquiera de los palos, puesto que no existe distinción entre ellos, los reyes, los caballos y las sotas valen 10 puntos cada uno; las demás cartas valen tantos puntos como señala su índice (excepto los doses y los treses que, como se ha dicho, son ases y reyes, y por tanto valen 1 punto y 10 puntos, respectivamente).

Este valor en puntos de las cartas es efectivo sólo para el *juego* (*juego sí* o *juego no*), en el que hay que sumar los valores de las cartas para conocer el valor de la mano. No se

tiene en cuenta para los otros lances en los que se comparan las cartas (*grande*, *chica* y *pares*). Aunque las figuras valgan todas 10 puntos, un rey gana a un caballo y cualquiera de estos a una sota.
Algunos jugadores –especialmente en amplias zonas del País Vasco, La Rioja y Navarra– prefieren jugar con sólo cuatro ases y cuatro reyes, es decir, manteniendo los doses y los treses con estos valores, y no con los habituales del mus.

PIEDRAS Y AMARRACOS

Para llevar la contabilidad de las jugadas ganadas se utilizan objetos cualesquiera de pequeño tamaño –como por ejemplo garbanzos, botones, fichas, piedrecillas–, que se llaman genéricamente *piedras* y se colocan en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores. Cinco piedras son un *amarraco*.
Normalmente, en cada pareja, uno de los jugadores lleva la contabilidad de las piedras y otro la de los amarracos. Cuando el jugador que lleva la cuenta de las piedras reúne cinco, devuelve cuatro al centro de la mesa y entrega la quinta a su compañero, convirtiéndose la piedra en un amarraco.
De este modo, los mismos objetos son piedras (1 tanto) o amarracos (5 tantos), según el jugador frente al que se encuentren.
Es costumbre que cuando faltan menos de cinco piedras para terminar el juego, el compañero que lleva la cuenta de los amarracos los ponga en el centro de la mesa.

LAS JUGADAS DEL MUS

En el juego del mus se dan cuatro cartas a cada jugador. Para que gane la pareja basta que lo haga uno de sus miembros, aunque cada ju-

SEÑAS DE INTELIGENCIA

Los compañeros pueden entenderse por medio de señas, procurando ocultarlas al contrario, que a su vez estará tratando de hacer lo mismo (señas al compañero, sorprender las del contrario).
No está permitido engañar con las señas, ni hacer otras que las admitidas.

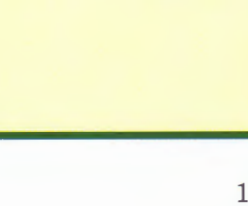
Las señas más comúnmente admitidas son las que se detallan a continuación.

• *Morderse el labio inferior.* Indica que se tienen dos reyes para jugar a la grande. Para indicar que se tienen cuatro reyes, se repite la seña dos veces.

• *Sacar la punta de la lengua.* Indica que se tienen dos ases para jugar a la chica. Para indicar que se tienen cuatro ases, se repite la seña dos veces.

• *Torcer un poco los labios hacia cualquier lado, manteniéndolos apretados.* Indica que se tienen medias. Si a continuación de esta seña se hace la de dos reyes (morderse el labio inferior), quiere indicarse que se tienen tres reyes; si se hace la de dos ases (sacar la punta de la lengua), quiere indicarse que se tienen tres ases.

• *Elevar las cejas.* Indica que se tiene duples. Si a continuación de esta seña se hace la de dos reyes o la de dos ases, significa que se tienen duples con reyes o con ases, respectivamente.



• *Guiñar cualquier ojo.* Indica que se tiene treinta y una para el juego sí.
• *Levantar un hombro.* Indica que se tiene el punto máximo, treinta, para el juego no.
• *Cerrar los ojos.* Indica que se tienen malas cartas, sin pares ni juego.

Jugada de grande: dos reyes, un tres (rey) y un caballo.

gador juega únicamente con las cartas que tiene en sus manos.

En el mus no hay empate, ya que en caso de igualdad entre las jugadas de dos jugadores adversarios, gana el jugador mano, o el más próximo a él.

Con las cuatro cartas de cada jugador se pueden jugar las combinaciones o lances siguientes:

Grande. Consiste en tener las cartas más altas posibles, atendiendo al orden de las mismas. Gana el jugador cuya carta o cartas son más altas. Es decir, gana la grande el jugador que tenga un rey, aunque un contrario tenga cuatro caballos o cuatro sotas.

Si la carta más alta de dos jugadores es del mismo valor, se compara la segunda más alta de ambos jugadores. Si éstas también son del mismo valor, se compara la siguiente y, de persistir el empate, se compararía la última. Si las cuatro cartas de los dos jugadores fueran de idéntico valor, ganaría el jugador mano o el más cercano a él.

Jugada de chica: dos ases, un dos (as) y un cuatro.

Jugada de pares: medias formadas por tres sotas y un seis.

Chica. Esta jugada es inversa a la de la grande; consiste en tener las cartas de menor valor posible, de acuerdo con su orden. Gana el jugador cuya carta o cartas son las más bajas. Para conocer al ganador se comparan las cartas de ambos jugadores, teniendo en cuenta que gana la jugada de chica la carta de menor valor.

Pares. Jugada que consiste en tener dos o más cartas iguales. Los pares incluyen en realidad tres combinaciones diferentes, que pueden ser:

- *par*: dos cartas iguales. Gana el jugador cuya pareja sea superior.
- *medias*: tres cartas iguales en la mano de un jugador. Ganan las medias de cartas más altas.
- *duples*: dos parejas, o cuatro cartas iguales. Gana la pareja más alta; si éstas son del mismo valor, se comparan las segundas parejas y gana la más alta.

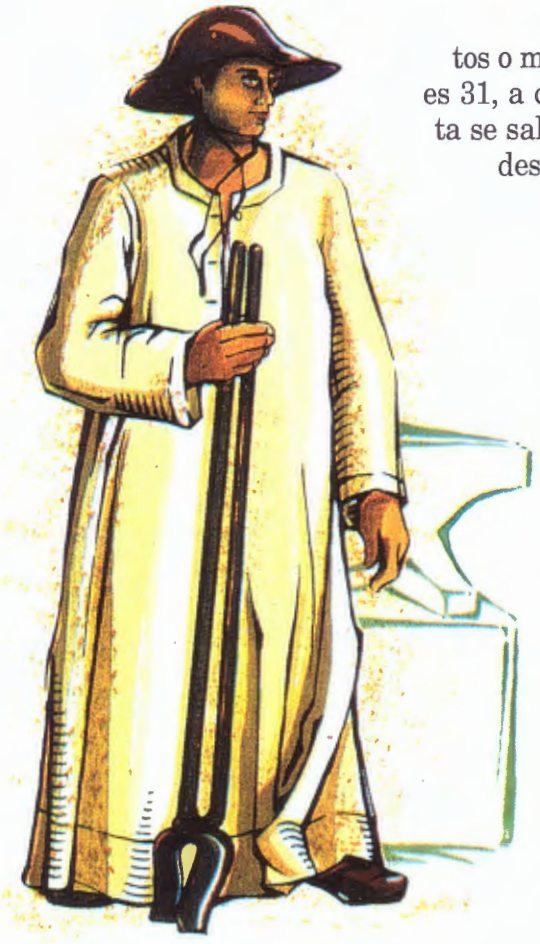
Duples gana a medias y a par; medias gana a par.

Juego sí. Se tiene juego cuando la suma del valor de las cuatro cartas

Juego sí: la treinta y una real, formada en este caso por tres sietes y un rey *de barba*.

VALOR MÍNIMO DE LAS JUGADAS

El *no* o *deje* (se cobra en el momento de producirse)	1 piedra
La *grande* en pase	1 piedra
La *chica* en pase	1 piedra
El *par*	1 piedra
Las *medias*	2 piedras
Los *duples*	3 piedras
Juego sí:	
– de 31	3 piedras
– los demás	2 piedras
Juego no o *punto*	1 piedra



de la mano es de 31 puntos o más. La mejor puntuación es 31, a continuación 32, y de ésta se salta a 40, desde la cual se desciende a 37, 36, 35, 34 y 33, que es la peor puntuación.

Gana el jugador que tenga mejor mano según ese orden. Algunos jugadores dan un valor máximo a la combinación llamada *treinta y una real*: tres sietes y una figura. Obsérvese que se tiene juego a partir de 31 puntos, y que este valor, que es el límite inferior para tener juego, resulta ser el mejor.

Juego no o *punto*. Es la jugada inversa a la de *juego sí*, es decir, cuando la suma del valor de las cuatro cartas de la mano no alcanza los 31 puntos. En esta jugada la mejor puntuación es 30, y desde ella se desciende hasta 4, que es la peor. Esta jugada solamente se realiza si ninguno de los jugadores tiene *juego sí*, o sea, si ninguno alcanza los 31 puntos requeridos.

PASES, ENVITES Y ÓRDAGO

En cada uno de los lances del juego, los jugadores, por turno a partir del que es mano, pueden primero pasar o envidar, y luego, tras un envite, querer (aceptar el envite), reenvidar (envidar más) o no querer (rechazar el envite).

Si se dice *envido*, significa que se envidan 2 piedras al lance que corresponda. Los lances siguen un riguroso orden establecido –grande, chica, pares y juego– y no se suelen mencionar. Pueden envidarse otras cantidades indicando cuántas piedras se envidan.

Aunque se juegue a 30 o 40 piedras, pueden envidarse todas las que se quieran –por ejemplo 50, 200 o 15.000–, pero si no se acepta el envite y éste es el primero, la pareja que ha envidado sólo gana 1 piedra. Si se acepta, la pareja que gane se llevará todas las piedras, pero puede suceder que en una jugada posterior se cante un órdago y no sirva de nada una apuesta fortísima realizada anteriormente.

Nunca debe decirse *veo* para aceptar un envite en el mus. Esta expresión del poker es muy mal recibida por los jugadores de mus. Para aceptar un envite en el mus hay que decir *quiero* o *queremos*. Sin embargo, si se desea reenvidar, puede decirse *¡y yo!* o *envido más*, lo que significa que se sube el envite a 4 piedras, o a la cantidad que específicamente se exprese (*envido ocho*). Los envites y reenvites prosiguen hasta que las dos parejas igualan sus envites, es decir, hasta que la pareja retada *quiere* o renuncia.

SABÍA QUE...

... SE JUEGA AL MUS CUANDO NO HAY MUS

Porque cuando hay mus no se juega al mus, sino que se descartan los naipes hasta que no hay mus y se puede empezar a jugar.

En efecto, después de distribuidas las cartas, alguno de los jugadores debe decir *no hay mus* para poder empezar los envites, es decir, empezar el mus. En cambio, si todos los jugadores dicen *mus* tras mirar las cartas iniciales, entonces no se juega al mus. Habrá que cambiar los naipes hasta que no haya mus.

No es este el único contrasentido que puede observarse en el juego del mus. Amarraco o amarreco (*amarreko*) deriva de *amarr,* que significa *diez.* Sin embargo, un amarraco vale cinco piedras y no diez.

Cuando la rueda de envites termina porque una pareja ha querido el envite o reenvite de la pareja contraria, la jugada no se resuelve hasta la finalización de los lances, momento en el cual todos los jugadores muestran las cartas. Si los envites finalizan porque una de las parejas no acepta el envite o reenvite contrario, la pareja ganadora (aquella a la que no le han aceptado el último envite) se lleva 1 piedra si el envite era el primero, o tantas piedras como hubieran sido aceptadas en los envites anteriores. Por ejemplo: el primer jugador dice *envido*; si la otra pareja no acepta el envite se lleva una piedra; supóngase que el segundo jugador pasa y el cuarto dice *¡y cinco más!* De no aceptarse este reenvite, esta pareja se llevaría 2 piedras. Puede suceder ahora que el primero que habló pase y su compañero diga *¡que sean diez!* Pueden cerrarse los envites si la otra pareja dice *quiero* o *queremos*, pero si renuncian, la pareja que ha hecho el último envite se llevaría 7 piedras (1 amarraco y dos piedras), ya que éste era el último envite aceptado. Estas piedras se las llevan de inmediato en el momento en el que una pareja renuncia al envite que se le ha ofrecido.

Órdago. Es el envite máximo, el envite que puede decidir el juego de inmediato, ya que quien gana un órdago gana el juego. Por ello, no es lo mismo un envite enorme (*¡que sean dieciocho mil!*), aunque sobren muchas piedras para ganar el juego, que un órdago. El

COBRAR *PORQUE NO*

Cuando se plantea un envite o un reenvite y son rechazados, se cobra *de inmediato* 1 piedra en el caso del primer envite (sea de la cuantía que sea) o tantas piedras como se hubieran aceptado jugar antes del reenvite rechazado.

Este cobro porque no (me has aceptado la apuesta) es de gran importancia cuando faltan pocas piedras para terminar un juego, ya que pueden servir para ganarlo sin tener que esperar a la conclusión del juego parcial. Recuérdese que un juego lo gana la *primera* pareja que llega a 40 piedras, no la que consigue más piedras al final del juego, como sucede en otros juegos de cartas.

órdago se resuelve de inmediato, mientras que el envite, por muy grande que sea, se resuelve al final del juego parcial en su turno (y según sean las circunstancias del juego, puede suceder que los contrarios ya hayan ganado el juego por haber conseguido las pocas piedras que les faltaban en otro lance anterior, o porque ha habido un órdago posterior).

Los órdagos aceptados se resuelven de inmediato, sea el lance que sea. La pareja que gane la jugada en la que se ha lanzado un órdago, gana directamente el juego. Por ejemplo, en un lance, uno de los jugadores exclama *¡órdago!*, a lo que el otro bando puede contestar *quiero* (o *queremos*) aceptando el envite, o *no quiero* (o *no queremos*) rechazándolo. En el primer caso, se muestran las cartas *de inmediato* y, el que tenga mejores cartas para la jugada, gana el juego; en el segundo caso, el jugador que ha lanzado el órdago se lleva una piedra *porque no,* o las que se hayan envidado anteriormente (si hubo antes otros envites).

Pase. Un jugador puede pasar, sin quedar eliminado, siempre que ningún jugador anterior a él haya envidado, y puede entrar en el juego al llegarle su segundo turno de hablar, para aceptar o aumentar los envites anteriores. Pero si un jugador pasase después de haber envidado algún jugador anterior a él, queda definitivamente eliminado del lance o jugada en cuestión. Si un jugador no aceptara en su segundo turno de hablar los reenvites superiores al suyo, quedará, asimismo, eliminado de esa jugada.

Si en un lance o jugada los cuatro jugadores dicen *paso*, significa que no envidan y se pasa a la siguiente jugada. La pareja ganadora se llevará el premio mínimo establecido para la jugada pasada (1, 2 o 3 piedras). Cuando se repite en varias jugadas el *paso* de los cuatro jugadores, se dice que se está jugando al *tran–tran*.

VERDADES, MENTIRAS Y BRAVUCONADAS

Hay que tener presente que *la boca hace juego*, lo cual significa que una vez anunciada una jugada (pase, envite, órdago, etc.) no es posible volverse atrás.

Si se cantan pares o juego (*pares sí, juego sí*) sin tener la jugada cantada (no se tiene pareja o el valor de las cartas de la mano no llega a los 31 puntos) y se produce un envite, éste lo ganan los contrarios, aunque los pares o el juego del compañero sean superiores a los de los contrarios. Es decir, no se puede mentir en los lances de pares y juego. Por otra parte, las señas también deben ser auténticas. En el resto de los casos puede mentirse tan descaradamente como se quiera. También está permitido –y es uno de los alicientes del juego– lanzar pullas y bravuconadas con la intención de minar la moral del contrario e inducirle a que se achique.

En el País Vasco y Navarra (el núcleo del mus), y también en La Rioja, generalmente se prefiere que el juego transcurra en silencio, utilizando únicamente las palabras imprescindibles para el desarrollo de la partida.

AMARRACOS, PIEDRAS Y LOS CUENTOS DE LA VIEJA

¿Cuántos objetos hay que colocar sobre la mesa para llevar la cuenta de los puntos que se ganan en el juego?
Como se necesitan cuarenta piedras para ganar un juego, setenta y nueve objetos deberían ser suficientes.
Pero, ¿de verdad se necesitan tantos?
Es evidente que no, ya que cada 5 piedras son 1 amarraco. Por tanto, habrá bastante con 5 piedras y 7 amarracos, o sea 12 objetos, para marcar las 40 piedras de una pareja. Pero el último no se necesita, porque al llegar a 40 ya se ha ganado, por tanto bastarán con 11 (7 amarracos y 4 piedras). Sin embargo, como los 7 amarracos se *echan adentro*, podemos prescindir de un objeto más, por lo que con 10 objetos por pareja sobre la mesa no necesitaremos más.

Puntos	Piedras y amarracos	Objetos
1 punto	1 piedra	1
2 puntos	2 piedras	2
3 puntos	3 piedras	3
4 puntos	4 piedras	4
5 puntos	1 amarraco	1
6 puntos	1 am. y 1 p.	2
7 puntos	1 am. y 2 p.	3
8 puntos	1 am. y 3 p.	4
9 puntos	1 am. y 4 p.	5
10 puntos	2 amarracos	2
11 puntos	2 am. y 1 p.	3
12 puntos	2 am. y 2 p.	4
13 puntos	2 am. y 3 p.	5
14 puntos	2 am. y 4 p.	6
15 puntos	3 amarraco	3
16 puntos	3 am. y 1 p.	4
17 puntos	3 am. y 2 p.	5
18 puntos	3 am. y 3 p.	6
19 puntos	3 am. y 4 p.	7
20 puntos	4 amarracos	2

Puntos	Piedras y amarracos	Objetos
21 puntos	4 am. y 1 p.	5
22 puntos	4 am. y 2 p.	6
23 puntos	4 am. y 3 p.	7
24 puntos	4 am. y 4 p.	8
25 puntos	5 amarracos	5
26 puntos	5 am. 1 p.	6
27 puntos	5 am. y 2 p.	7
28 puntos	5 am. y 3 p.	8
29 puntos	5 am. y 4 p.	9
30 puntos	6 amarracos	6
31 puntos	6 am. y 1 p.	7
32 puntos	6 am. y 2 p.	8
33 puntos	6 am. y 3 p.	9
34 puntos	6 am. y 4 p.	10
35 puntos	¡adentro!	0
36 puntos	1 piedra	1
37 puntos	2 piedras	2
38 puntos	3 piedras	3
39 puntos	4 piedras	4
40 puntos	¡victoria!	0

Puede observarse que con 20 objetos hay suficiente para las dos parejas y que sólo con un empate a 34 puntos se utilizarían todos.
Si se juega a 30 piedras (6 amarracos), serán necesarios 2 objetos menos por pareja: 16 en total.

CONTABILIDAD Y COBRO DE LAS JUGADAS

Al principio de la partida se colocan en el centro de la mesa los objetos (piedras) que se utilizarán para llevar la contabilidad de los sucesivos juegos.

En el juego por parejas, el tanteo es común. Uno de los compañeros lleva la cuenta de las unidades ganadas (piedras), y el otro la de los amarracos (5 piedras).

La contabilidad se lleva en voz alta –declarando cuántas piedras se toman y por qué–, a fin de que los contrarios puedan ir comprobándola.

El jugador que renuncia al envite de un jugador contrario pierde todo derecho al cobro de la jugada a la que corresponda, aun cuando al mostrar las cartas al final del juego se descubra que era mejor que la del contrario.

En cualquiera de las jugadas, ganan las cartas del compañero que las tenga mejores, aun cuando el que hubiera envidado o dado el órdago fuera el otro miembro de la pareja.

En general, en el cobro de las jugadas, el jugador que se olvidara de llevarse alguna piedra perdería el derecho a hacerlo una vez se hubiera cortado la baraja para el reparto del siguiente juego parcial.

Cuando faltan pocas piedras para alcanzar las necesarias para ganar el juego, hay que tener cuidado en el recuento de los tantos, ya que los lances se cobran por orden y si una de las parejas consigue el total de las piedras antes de terminar el recuento del juego parcial, se proclama ganadora del juego, aunque la pareja contraria le ganara los siguientes lances y con ello totalizara más piedras que la primera. Por ejemplo, si una de las parejas está a falta de 2 piedras para terminar y gana un envite a la grande, ya no hace falta seguir contando los restantes lances, aunque la otra pareja ganase la chica, los pares y el juego.

• *Grande y chica*. Si todos los jugadores pasan, sin que nadie envide, el jugador que mejor jugada tenga a la grande se llevará 1 piedra al final del juego parcial. Del mismo modo, el jugador que tenga la mejor jugada a la chica se llevará otra piedra.

En el caso de que un jugador envide a una de estas jugadas y nadie acepte su envite, se llevará en el acto una piedra en concepto de deje o no aceptación de envite, quedando de este modo cobrada la jugada.

• *Pares y juego sí*. Si todos los jugadores pasan a estas jugadas sin que nadie envide, al final del juego parcial el jugador que mejor jugada tenga de cada una de ellas se llevará el valor de la misma. Asimismo habrá que añadir las piedras que por estas jugadas le puedan corresponder a su compañero de juego.

Si un jugador envida a una de estas jugadas y nadie acepta su envite, se lleva en el acto una piedra por deje, pero al final del juego parcial se llevará también el valor de su jugada, más el valor de la de su compañero, aunque sus cartas fueran peores que las de cualquier otro jugador de la pareja contraria.

• *Juego no*. Si todos pasan y no hay envite, el que tenga mejor punto se llevará 1 piedra.

Si un jugador envida y nadie acepta su envite, se lleva en el acto una piedra del no o deje y también cobrará otra de punto al final, aun cuando éste fuera inferior al de otro jugador.

INICIO DEL JUEGO

Una vez establecidas las parejas y conocido el jugador mano, se procede al reparto de las cartas para empezar la partida. Las piedras se colocan en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores.

El jugador situado a la izquierda del mano, que es el último que tiene voz en el juego –por lo que también se le llama *postre*–, es el encargado de barajar las cartas y repartirlas, tras haberlas dado a cortar al jugador de su izquierda (este jugador es el compañero del mano).

El postre da cuatro cartas a cada jugador, de una en una y de derecha a izquierda (sentido antihorario), tras lo cual deja las cartas entre él y el mano.

Si al terminar de dar las cartas se observa que algún jugador tiene carta de más o de menos, se recogen todas las cartas y se vuelve a dar. Pero es posible que el error esté en la mano del postre, o sea, del encargado de efectuar el reparto. En este caso se recogen sus cartas y no recibe otras, quedándose sin jugar esa mano a causa de su torpeza.

En el mus –como debería ocurrir en todos los juegos de naipes– está expresamente prohibido recoger las cartas y mirarlas antes de que todos estén servidos. Con ello se trata de evitar que algún jugador pueda pasar una seña a su compañero antes de que el postre y su pareja estén debidamente preparados para iniciar la partida.

DESARROLLO DEL JUEGO

No hay mus

Una vez repartidas las cartas, cada jugador las examina rápidamente para proceder, simultáneamente, a pasar las correspondientes señas a su compañero sin ser visto por los contrarios. Al mismo tiempo, ha de intentar ver las señas que le hace su compañero y tratar de descubrir las de los contrarios. Todo ello para decidir si le conviene jugar con las cartas que tiene en la mano, o por el contrario prefiere pedir *mus* y cambiar sus cartas.

Si el jugador mano, que siempre es el primero que habla, decide jugar con sus cartas, exclamará: *¡No hay mus!* Si lo que quiere es descartarse de alguna o de todas sus cartas para mejorar el juego, dirá: *¡Mus!*

Cortar el mus

Si el jugador mano ha dicho *¡no hay mus!,* se empieza a jugar. En cambio, si ha dicho *mus*, la voz pasa al siguiente jugador, que se encontrará ahora con las mismas alternativas que el jugador mano. Puede exclamar *¡no hay mus!,* lo que significa que nadie va a descartarse de nada y que se va a empezar a jugar inmediatamente, o puede decir *¡mus!,* indicando que él también quiere descartarse de alguna carta. En este caso, la voz pasa al siguiente jugador, que vuelve a tener las dos alternativas. Si, a su vez, este tercer jugador dice *¡mus!,* la voz pasará al cuarto. De exclamar *¡mus!* también este último jugador, se procedería a los descartes y a la mejora del juego.

Obsérvese que para proceder a los descartes, los cuatro jugadores de-

ben estar de acuerdo en solicitarlo expresamente (los cuatro han de haber pedido *mus*). Cuando un jugador declara que *no hay mus* se dice que *corta el mus*.

El *mus* puede ser también una jugada estratégica para ocultar que se tiene juego. En este caso, el compañero debe de estar advertido por medio de las correspondientes señas de esta eventualidad, para que corte el mus y evite así que su pareja –que deliberadamente pidió *mus* con objeto de sorprender a sus rivales con unas buenas cartas– no se vea obligado a descartarse de alguna carta que pueda ser valiosa.

El mus es un juego de envite en el que se puede ganar –y en ello reside gran parte de su atractivo– sin tener buenas cartas en la mano. Basta con hacer creer a los contrarios que así es.

Mus

Cuando los cuatro jugadores están de acuerdo en que hay *mus*, cada uno de ellos se descarta de una, dos, tres o las cuatro cartas para mejorar su juego.

Normalmente todos los descartes se hacen empezando siempre por el mano, siendo el postre el último en desprenderse de sus cartas sobrantes.

Ningún jugador puede descartarse antes de que le llegue el turno de hacerlo.

En esta ocasión, y en las siguientes si las hubiera, el postre da a cada jugador las cartas que le corresponden *en bloque*, es decir, todas juntas.

Pero, ¿hay mus o no?

Tras el segundo reparto, se vuelve a la situación inicial: cada jugador mira sus cuatro cartas, hace las señas, intenta descubrir las de los contrarios y declara si hay mus o no.

No suele ser muy frecuente, pero podría suceder que los sucesivos descartes agotaran las cartas del mazo. En este caso, muy raro entre jugadores expertos, se barajarían los descartes y se seguiría repartiendo cartas. Si sólo le faltan cartas a un jugador, los descartes de éste no se mezclan con las cartas descartadas por los demás.

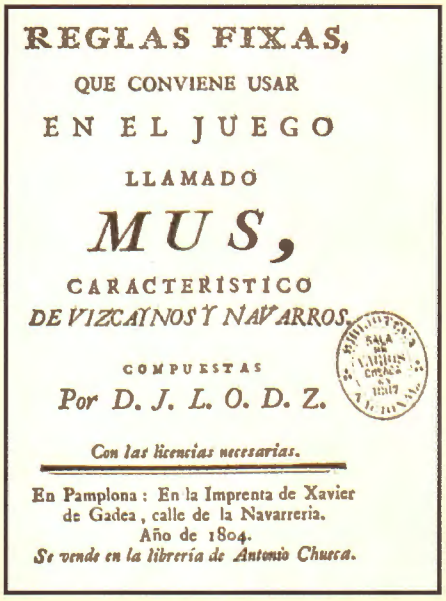
Si en el reparto inicial o al reponer los descartes se descubriera alguna carta, se declararía: *¡mus visto!* Tras el mus visto hay que dar nuevas cartas a los jugadores que lo deseen. Pero el que no quiera cambiarlas puede declararse *servido,* y de suceder esto (que un jugador o varios se declararan servidos) ya no podría haber mus.

Los lances

El mus es un juego de envite en el que, a lo largo de cada uno de los lances o envites, cada jugador deberá hacer creer a los jugadores contrarios –sin mostrarles las cartas– que posee cartas superiores (en el sentido de mejores, ya que en el lance de la chica a lo que se juega es a la carta más baja). El jugador también puede usar la estrategia contraria, es decir, hacer creer a sus rivales que su juego es inferior, para sorprenderles y ganarles con su mejor juego real.

El jugador mano es el primero en hablar en cada uno de los lances del juego, que siguen un riguroso orden tradicionalmente establecido e inalterable: grande, chica, pares, juego sí y punto o juego no (este último sólo en caso de que no haya juego, es decir, que nadie alcance

SABÍA QUE...



REGLAS FIXAS,
QUE CONVIENE USAR
EN EL JUEGO
LLAMADO
MUS,
CARACTERÍSTICO
DE VIZCAÍNOS Y NAVARROS.
COMPUESTAS
Por D. J. L. O. D. Z.
Con las licencias necesarias.
En Pamplona: En la Imprenta de Xavier de Gadea, calle de la Navarreria. Año de 1804.
Se vende en la librería de Antonio Chueca.

...LOS FILÓLOGOS NO SE PONEN DE ACUERDO SOBRE EL ORIGEN DE LA PALABRA «MUS»

En su *Diccionario crítico etimológico de la lengua española*, el filólogo catalán Joan Corominas señala que la palabra castellana «mus» proviene del vasco *mus* o *mux* –ya que de esa zona es originario el juego–, y que estas voces vascas derivan del francés *mouche*, porque así se llama un juego francés que también se juega en Alemania con este nombre (según se afirma en la obra *Baskisch und romanisch zu De Azkues Baskischen Wörterbuch,* de Hugo Schuchardt). Contra esta procedencia francesa, hay que señalar que el juego conocido como *mouche* no tiene nada que ver con el mus. De provenir del francés, parecería más apropiado hacerlo derivar de *mouchard* (espía), por las señales que disimuladamente se transmiten los compañeros y que los contrarios han de tratar de descubrir.
Otra teoría, recogida por D.J.L.O.D.Z. (fuera quien fuese quien se ocultara detrás de esta serie de siglas), es que el nombre proviene de *musu* (que en euskera significa beso) ya que los compañeros se entienden por señas hechas con los labios y la cara.
Las explicaciones más sencillas, sin embargo, suelen ser las más reales, y podría ser que «mus» o «mux» simplemente derivaran de las onomatopeyas «shhh» o «chitón», utilizadas para hacer callar a los jugadores que trataban de comunicarse y que finalmente terminarían intentando hacerse comprender por señas.
En el País Vasco, como es sabido, el mus es un juego en el que se habla lo mínimo indispensable.
En cambio, sobre la palabra «órdago» no hay ninguna discusión, y se admite generalmente que procede del euskera *or dago*, que significa «ahí está». Sería una frase de intimidación usada en el mus, que se convertiría en el envite máximo de los que se dan en este juego.

los 31 puntos con el valor de las cartas que posee en la mano).
En el mus no se suele anunciar el lance al que se va a jugar. Ni el jugador mano ni ningún otro acostumbra declarar, por ejemplo, *jugamos a la grande,* cuando toca iniciar este lance. Hacerlo así demostraría una cierta ignorancia en el orden de los lances por parte del jugador, o que éste es un recién llegado al mundo del mus.

A

B

El jugador A tiene buenas cartas para llevarse la grande. El jugador B, por el contrario, apenas tiene opción alguna para la grande, pero sí tiene bastantes posibilidades de ganar la chica.

Grande – En esta jugada se apuesta a que se posee la carta más alta de las dieciséis que tienen los jugadores en la mano. No tiene que encontrarse necesariamente en la mano del envidador, ya que puede estar en la de su compañero. Si la otra pareja acepta el envite, está apostando a que ella tiene una carta aún más alta. A igualdad de cartas más altas, se comparan las segundas más altas *de la misma mano* (ahora ya no se vuelve a la del compañero), y así sucesivamente hasta que se declara quién gana la grande.

Chica – Esta jugada es similar en su mecánica a la de la grande, pero en este caso se apuesta a la carta más baja.

Son muy abundantes las expresiones gramaticales que a lo largo de siglos de práctica se han ido creando en torno al mus, y que forman ya parte integrante del mismo. Algunas de ellas son las siguientes:

Ahí hay un cuarto para llorar Frase con la que se conmina al adversario que va perdiendo para que no se queje o se escude en la mala suerte.

Amarrategui Dícese del que es excesivamente prudente y poco amante del riesgo en los envites.

Bicicleta Dos amarracos.

Con tres ases de primera corta el mus y vocifera Máxima que pretende mostrar una supuesta estrategia ganadora. Tres ases es muy buena jugada para la chica y regular para pares, aunque completamente nula para grande y para juego. Por otra parte, no hay que olvidar otra máxima relacionada directamente con esta: *Jugador de chica, perdedor de mus.*

Dejar zapateros Conseguir ganar sin que los contrarios se anoten ningún juego o punto.

Dos a cero y Zamora de portero Proclamación de la casi segura victoria de la pareja declarante por su ventaja de 2 juegos a cero y su seguridad en mantener a raya a los contrarios.

Es jugada cual ninguna tres reyes con treinta y una Pareado que proclama una verdad que no admite discusión. Es muy buena jugada para la grande, buena para pares y muy buena para juego,

DICHOS Y REDICHOS DEL MUS

especialmente en el caso de ser mano.

Esto es sequía y no lo de Etiopía Ripio que sirve para comentar la excesiva (a juicio de quien la padece) duración de una mala racha.

Estoy puesto por el ayuntamiento Expresión utilizada por el jugador que tiene malas cartas y no puede hacer nada.

Forquiniana Jugada que consiste en envidar en todos los lances, de grande a juego.

Hacer la zaragozana Remontar un dos a cero en contra y ganar la partida.

Hasta que no sale la gorda no termina la ópera Dicho que significa que hasta la última piedra no puede decirse que una de las parejas ya ha ganado.

Incierto se presenta el reinado de Witiza Expresión con la que se manifiesta la duda sobre el resultado final, aunque el que la utiliza tiene esperanzas de ser él el ganador.

Jugada del sastre Se dice cuando se tienen tres cuatros.

Jugada del tío Perete Se dice cuando se tiene cuatro, cinco, seis y siete, que como puede verse es mano pésima para cualquier lance del mus.

Jugador de chica, perdedor de mus Dicho basado en el hecho de que con las cartas que sirven para ganar a la chica es muy difícil ganar en cualquiera de los otros lances (tal vez con la excepción de los pares).

Las de Hontanares Dos a grande, tres a chica y cuatro a pares.

Las de Madrid Treinta y siete.

Los dientes de un choto que son dieciocho Parece que, efectivamente, en las mesas de mus, los dientes de un choto son dieciocho.

Pito As. Ha pasado, con sorprendente éxito, de las mesas de dominó a las de mus.

Primeras dadas Las primeras cartas de un juego parcial, sin ningún descarte. Hay numerosas suposiciones y supersticiones sobre esas cartas y el juego con ellas.

Quien al mus juega ceñudo su mujer le hará cornudo Pareado del humorista Antonio Mingote que indica que al mus (y a cualquier otro juego) debe jugarse con buen humor.

Recoge la herramienta Aviso al postre descuidado para que recoja los descartes que han quedado sobre la mesa y reintegre esas cartas a la baraja tras haber sido cortado el mus.

Segurola Amarrategui.

Si al mus quieres ganar, no te canses de pasar Proverbio que señala que no es necesario envidar siempre para ganar al mus.

Toribio El que tiene dos ases.

Una para Cangas y otra para Tineo Indicación de que se anotan 6 piedras, o sea 1 amarraco y 1 piedra, ya que cada una de ellas se coloca frente a uno de los compañeros.

Zorra con dos rabos Apuesta a grande y a chica.

Zorra con tres rabos Apuesta a grande, a chica y pares.

EL MUS INDIVIDUAL O MUS FRANCÉS

En esta variante del juego del mus pueden participar de dos a ocho jugadores, que juegan cada uno para sí, es decir, sin formar parejas. La partida ideal es la formada por cinco jugadores.
El valor y orden de las cartas es el mismo que en el mus.
Para iniciar la partida, cada jugador toma 5, 8 o 10 piedras o tantos –según se convenga–, a cambio del contravalor que se establezca. El objeto del juego es quedarse sin piedras.
Determinado el mano, el jugador de su izquierda reparte cinco cartas a cada jugador de una en una. Cada jugador deberá descartarse de una de las cartas.
Nunca hay mus, y el único descarte es el de la quinta carta del reparto inicial.
En el caso de que haya algún lance en paso, el que gana el lance ha de depositar en el platillo central:

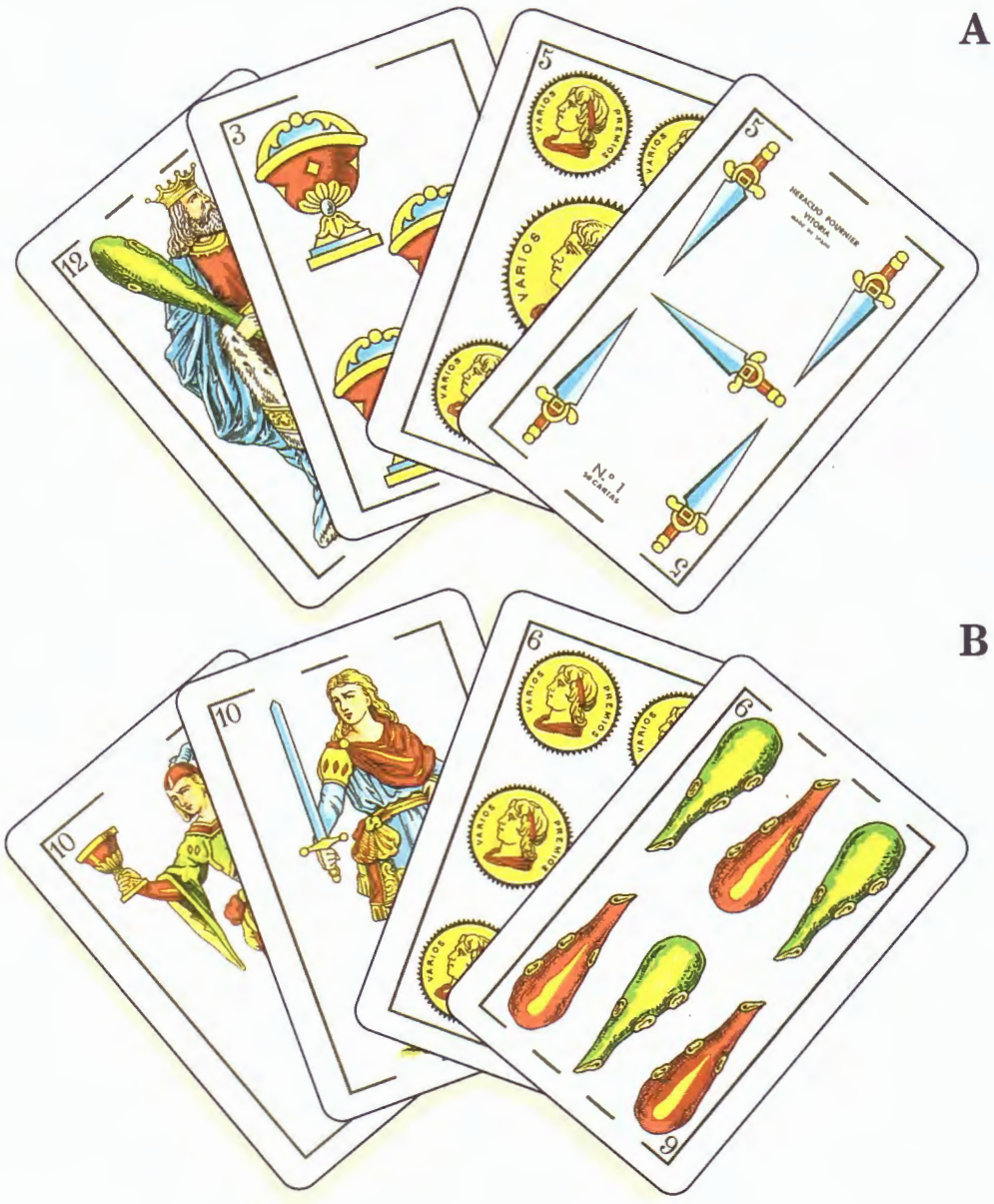
1 piedra por cada uno de los lances de grande, chica y par;
2 piedras por medias;
3 piedras por duples y juego de treinta y uno;
2 piedras por cualquier otro juego;
1 piedra por juego no.

Es decir, en lugar de tomar piedras, se devuelven al centro de la mesa, con los mismo valores que en el mus clásico.
Algunos jugadores emplean una pequeña variante en el tanteo, añadiendo estos valores:

5 tantos por treinta y una real (tres sietes y una figura, que algunos precisan que debe ser un rey); 4 tantos por juego de 33 (un siete, un seis y dos naipes de valor 10).

Las jugadas se desarrollan en el mismo orden que en el mus.
Si a la primera –la grande– todos pasan, se continúa con la siguiente jugada –la chica–, y así sucesivamente.
Cuando un jugador envida, los siguientes pueden aceptar o no el envite siguiendo de derecha a izquierda hasta llegar de nuevo al jugador que hizo el primer envite. Empieza entonces el turno de reenvites, que se desarrolla de izquierda a derecha (en sentido contrario al de los envites) hasta llegar al primer envidador, que es el último en hablar en los reenvites. Éste, a su vez, puede iniciar una nueva ronda de re–reenvites, ahora de nuevo de derecha a izquierda y así sucesivamente, hasta que se igualen los envites, que quedarán pendientes de resolución al final del juego parcial. Las piedras envidadas se mantienen en depósito.
Los que no participaron en el primer envite quedan ya fuera de la ronda de reenvites.
El jugador que no acepta el reenvite se queda todas las piedras que hay en litigio hasta ese momento y sigue la jugada entre el resto de los jugadores.
Si en un lance, exceptuando el último –juego o juego no, según los casos–, dos o más jugadores, pero no todos, se plantean un órdago, se mostrarán las cartas entre ellos y el que tenga peor jugada se llevará todas las piedras de los que intervinieron en el órdago. Pero puede continuar jugando.
En un órdago, el que pierde se lleva todas las piedras de sus oponentes; en cambio, cuando un jugador envida todas las piedras que le quedan, sin plantear un órdago, los otros jugadores no pueden envidar un número mayor de piedras.
Al final del juego parcial, cada jugador devolverá al centro de la mesa tantas piedras como le corresponda por cada jugada ganada.
Pierde el juego el último que se queda con piedras cuando todos los demás se han librado ya de las suyas.
Continúan así los siguientes juegos, hasta que todos los jugadores, excepto el que se proclama ganador, hayan perdido un cierto número de veces convenido de antemano.

Pares y *juego* – Todos los jugadores pueden envidar o reenvidar a los lances de la grande y la chica. Sin embargo, sólo los jugadores que tengan pares o juego pueden envidar a estos dos lances. Antes de cada uno de ellos, los jugadores deben manifestar si tienen pares o juego. Si ningún jugador tiene pares (caso muy raro, porque para algo existen los descartes), nadie envida a esta jugada. Puede suceder también que nadie tenga juego (porque a alguien le ha interesado cortar el mus con duples, pero sin llegar a tener juego: dos caballos y



El jugador A y el jugador B tienen duples. Los duples de A son superiores, pero no tiene juego, mientras que el jugador B sí que posee un buen punto para el último lance.

dos cuatros, por ejemplo). En este caso no se envida a juego, pero sí se envida al punto.

Si sólo uno de los jugadores tiene pares o juego, entonces es obvio que no hay envites. Tampoco los hay si los dos únicos jugadores que tienen estas jugadas son los dos miembros de la misma pareja.

No se puede mentir en los pares y en el juego; si alguno de los jugadores declara tener pares o juego sin tenerlos, la pareja perderá ese lance y los envites que en él pudiera haber realizado, aunque las cartas del compañero sean mejores que las de los contrarios. Si por el contrario un jugador niega que tiene juego o pares cuando en realidad sí los tiene, es obvio que perderá la ocasión de jugar estos lances, ya que sólo los juegan los que los tienen.

En el lance de los pares se apuesta que se tiene duples (doble pareja o cuatro cartas iguales), medias (trío) o par (pareja) de mayor valor que los de los rivales. Los duples ganan a las medias –el jugador con doble pareja gana al jugador con trío, contrariamente a lo que pasa en otros juegos, como el poker, por ejemplo– y las medias ganan al par

–el jugador con un trío gana al jugador con una pareja. En caso de igualdad en la jugada (duples, medias, pares) ganan las cartas más altas.

En el juego sí, gana la puntuación de 31, a la que sigue la de 32, la de 40, la de 37, y de ahí en orden descendente hasta 33, que es la peor puntuación para juego sí. Algunos jugadores dan un valor extraordinario a la llamada «treinta y una real» formada por tres sietes y un rey «barbado», es decir, con índice 12 y no 3. Este 31 gana a cualquier otro 31, pero para que así sea y ningún jugador pueda verse sorprendido por ello, es necesario que se establezca al inicio de la partida.

Si nadie tiene juego, la mejor puntuación es la de 30 y desde ahí va descendiendo hasta 4, que sería la peor puntuación para juego no. Finalmente, nunca debe olvidarse que en caso de igualdad absoluta de jugadas en pares y juego –misma combinación y valor de las cartas–, el jugador mano o el más cercano a él gana. Nunca hay empate.

Finalización de los lances

Cada uno de los lances termina con la igualación de los envites (*quiero*) o el rechace de un envite (*no quiero*). Entonces se pasa al siguiente lance sin mostrar las cartas, que sólo se verán al final del juego parcial, es decir, cuando se hayan envidado todos los lances. Únicamente si en alguno de los lances un jugador hubiera lanzado un órdago y un jugador contrario lo hubiese querido, se mostrarían las cartas, porque los órdagos deben resolverse de inmediato. La pareja que gana un órdago gana el juego.

EL COBRO DE LOS PREMIOS Y EL RECUENTO

Los envites igualados no se resuelven ni se cobran hasta el final del juego parcial. Cuando una pareja envida y la otra rechaza el envite, la primera cobra 1 piedra si era el primer envite (fuera de la cantidad que fuera, es decir, cobra 1 piedra aunque hubiera envidado 2 piedras, 10.000 piedras o hubiera lanzado un órdago). El rechazo del primer envite sólo da 1 piedra. Si no fuera el primer envite, se cobrarían tantas piedras como se hubieran envidado. Veremos mejor la mecánica de los envites y reenvites con el siguiente ejemplo:

Pareja 1: *Envido* (apuesto 2 piedras).

Pareja 2: *Y yo* (acepto la apuesta de 2 piedras y apuesto 2 más; ya son 4 piedras).

VOCABLOS VASCOS PARA JUGAR AL MUS

Amarreko Diez, pero en el mus un amarraco vale sólo 5 piedras

Aundi Grande

Bai Sí

Bi Dos

Ez No

Hiru Tres

Joku Juego

Lau Cuatro

Ordago Ahí está (la cantidad de piedras que nos faltan para concluir el juego)

Txiki Chica

Pareja 1: *Que sean cinco más* (sumadas a las 4 anteriores, son 9 piedras en total).
Pareja 2: *Pues que sean diez* (apuesto 10 piedras más, con lo que suman 19).
Pareja 1: *No quiero*.
La pareja 2 cobra 9 piedras (1 amarraco y 4 piedras), que era la suma total de envites aceptados hasta que la pareja 1 rechazó el envite final de 10 piedras.
Si la pareja 1 hubiera aceptado el envite y no hubiera seguido subiendo, para conocer qué pareja se llevaría las 19 piedras envidadas se hubiera tenido que esperar al final, cuando se vieran todas las cartas. Las piedras de rechace se cobran de inmediato, y el lance en cuestión se considera resuelto. Ya no se discute en el recuento final, donde a la vista de las cartas puede suceder que la pareja que rechazó el último envite se dé cuenta de que ha obrado mal, ya que con sus cartas habría ganado.
Es de gran importancia recalcar que los rechaces (las piedras del *deje* o *porque no*) se cobran de inmediato, así como que es de vital importancia tener siempre en cuenta el número de piedras que faltan para terminar a la hora de lanzarse a una carrera de envites, sean éstos de farol o reales.
Supóngase que en el caso del ejemplo anterior los envites correspondieran a la jugada de pares, y que la pareja 2 tuviera ya 32 piedras (6 amarracos y 2 piedras), con lo que estaría a 8 piedras únicamente del término de la partida. Con las 9 piedras que cobra en los envites a pares ya gana automáticamente el juego, aunque hubiera 40 piedras aceptadas en los envites a la grande (y que habría que adjudicar cuando se vieran las cartas al término de todos las lances, cosa que ya no será posible). A la vista de la cartas, después de todas las jugadas, se resuelven las apuestas de aquellos lances que aún estén pendientes, bien porque existan envites aceptados, o bien porque todos los jugadores han pasado. En este último caso sólo se cobran las piedras que corresponden al valor de cada jugada, y que es el siguiente:

La grande (en pase)
1 piedra
La chica (en pase)
1 piedra
El par
1 piedra
Las medias
2 piedras
Los duples
3 piedras
Juego de 31
3 piedras
Los demás juegos
2 piedras
Juego no o punto
1 piedra

LA BOCA HACE LEY

En el mus no es posible echarse atrás después de hacer alguna declaración o envite. Cuando los dos miembros de una pareja hablan al mismo tiempo y dicen cosas contradictorias, se considera la que compromete más. Por ejemplo, si uno dice *no quiero* y el otro *y yo*, en respuesta a un *envido*, lo que vale es el reenvite; incluso en casos extremos, como cuando un miembro de la pareja dice *paso* y el otro *¡órdago!*, valdría esta última voz como apuesta final de la pareja, aunque se hubiera dicho fuera de turno y sobre la voz del compañero.

Es decir, si todos pasan, cobra 1 piedra por la grande y la chica la pareja que tenga mejor jugada en cada uno de estos lances. Los otros premios también los cobra la pareja que los gana, aunque haya habido envites (aceptados o no) en ellos. La pareja que tiene par cobra 1 piedra, si tiene medias cobra 2 piedras, y si tiene duples 3 piedras; estos premios se cobran completos, es decir, se suman los que corresponden a las dos manos de la pareja. Así, una pareja puede cobrar 1 piedra por el par de una mano y 3 piedras por los duples de la otra. Igualmente, se cobran 3 piedras por el juego de 31 y 2 piedras por los demás juegos, pudiendo una pareja cobrar ambos premios si tiene juego en ambas manos. Incluso puede cobrar 6 piedras si los dos jugadores tienen sendos juegos de 31 puntos. En cambio, si no hay juego, el premio es para la pareja que tiene mejor punto a juego no.

Los premios se cobran en el mismo orden que las jugadas, por lo que si al cobrar alguno de ellos o varios una de las parejas ya llega a los 8 amarracos, gana el juego y no se sigue contando.

La contabilidad la lleva sólo uno de los miembros de la pareja, aunque uno de ellos se encarga de llevar la cuenta de las piedras y el otro la de los amarracos. Cuando el que lleva la cuenta de las piedras toma la que sería la quinta de un grupo, deja 4 en el montón del centro de la mesa y le pasa la otra a su compañero. Cuando éste tiene 7 amarracos, y por tanto la pareja está a menos de 5 piedras de terminar, exclama *¡adentro!* y echa los amarracos en el montón de piedras del centro de la mesa, para que todos se den cuenta de lo poco que les falta para acabar el juego y ganar.

FINAL DE LA PARTIDA

Una partida se juega a tres juegos de 8 u 6 amarracos, según se haya establecido al inicio. Gana la partida la primera pareja que consigue ganar tres juegos de 40 (o 30) piedras. Por lo tanto, una partida completa consta de un mínimo de tres y un máximo de cinco juegos, según lo disputada que esté.

Como en todos los juegos de envite, la única estrategia posible es atemorizar a los contrarios y no dejarles que descubran nuestros faroles.

Por otra parte, cuando haya mus pueden tenerse en cuenta las siguientes consideraciones:

- *siendo mano*: quedarse con rey–caballo (escopeta y perro); con dos reyes y un caballo; con un rey y dos ases; y con un rey y dos caballos o dos sotas. Quedarse también con 21 puntos si faltan pocas piedras para terminar el juego.
- *siendo postre*: además de las anteriores, quedarse con dos ases si el compañero ha pedido menos de tres cartas.

Cuando a una pareja le falten pocos tantos para terminar y quiera ir ganando piedras por los rechaces contrarios a sus envites, deberá hacerlos con órdago, ya que los envites inferiores al órdago pueden ser aceptados en la jugada, y por lo tanto no se cobraría nada de momento.

PARTIDA COMENTADA

Cuatro jugadores se disponen a jugar una partida de mus. Después de sortear las parejas y el mano, se acuerda que A y C jugarán contra B y D; A será mano y D postre, por lo que éste jugador será el primero en dar las cartas. En la primera pareja A llevará la cuenta de las piedras y C la de los amarracos; en la segunda pareja, estas cuentas las llevarán B y D respectivamente.

LAS SEÑAS DEL MUS

Dos ases para jugar la chica.

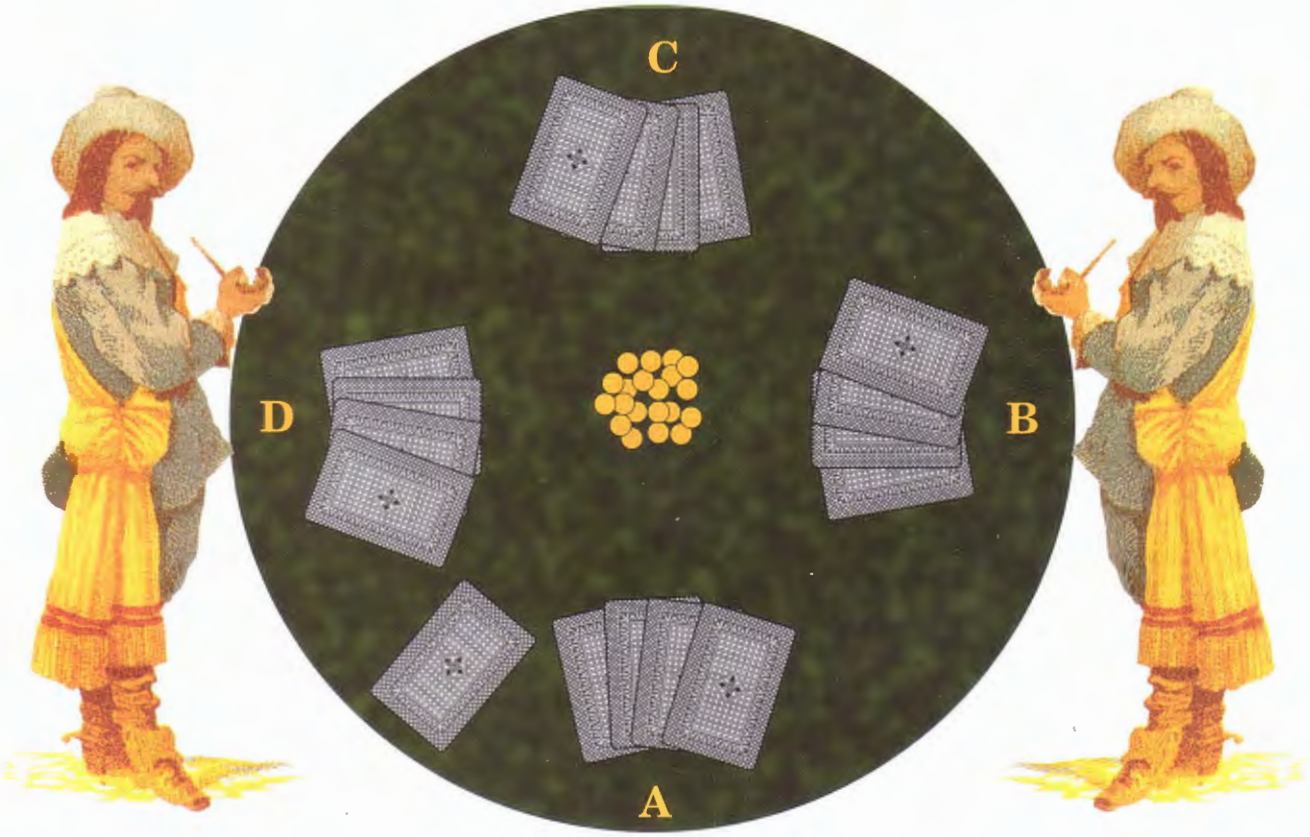
Duples (puede combinarse con las de ases y reyes).

Dos reyes para jugar la grande.

Treinta y una (puede guiñarse cualquier ojo).

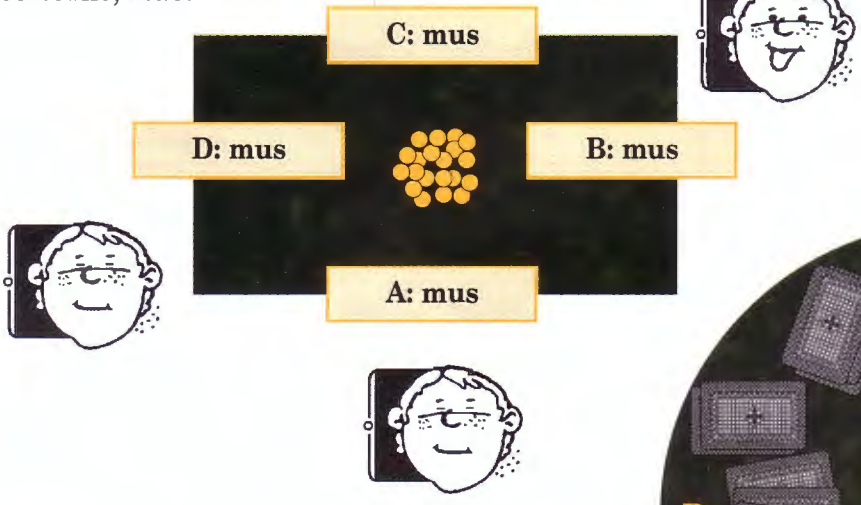
Medias (labios torcidos hacia cualquier lado).

Malas cartas, sin pares ni juego (*estar ciego*).

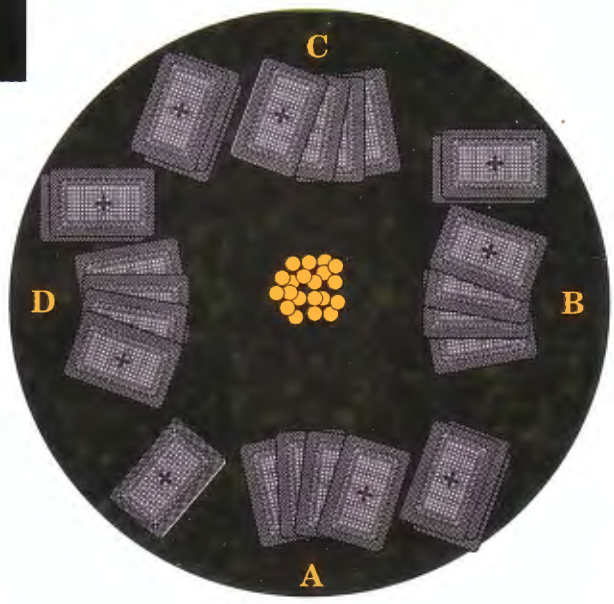


1 Para empezar a jugar, además de las dos parejas de jugadores y la baraja de cartas, es necesario colocar en el centro de la mesa los objetos (piedras) que se utilizarán para llevar la anotación de los tantos conseguidos a lo largo del juego.
Después de barajar las cartas y de que C las corte, D da cuatro cartas a cada jugador de una en una, en sentido antihorario, empezando por A y terminando por sí mismo.

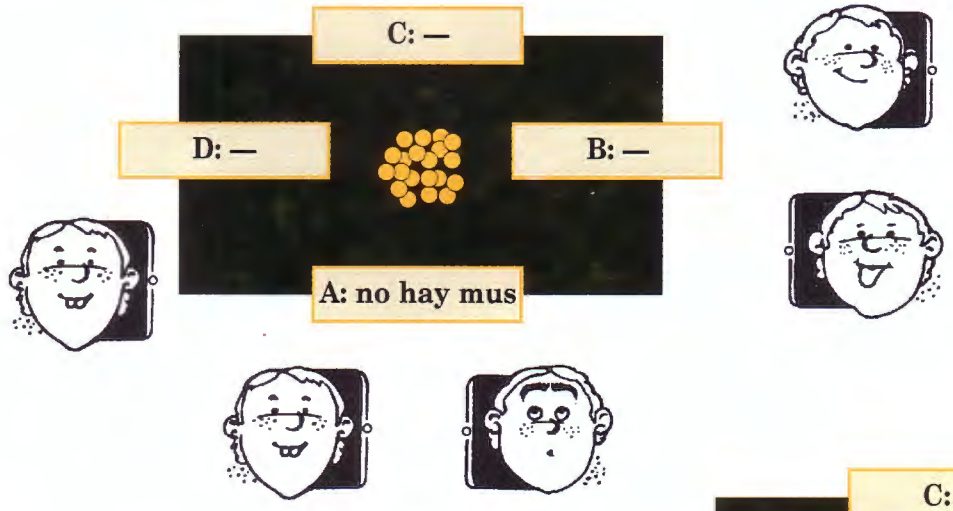
2 Cada jugador estudia sus cartas y manifiesta si quiere cambiar alguna diciendo, en su turno, *mus*.



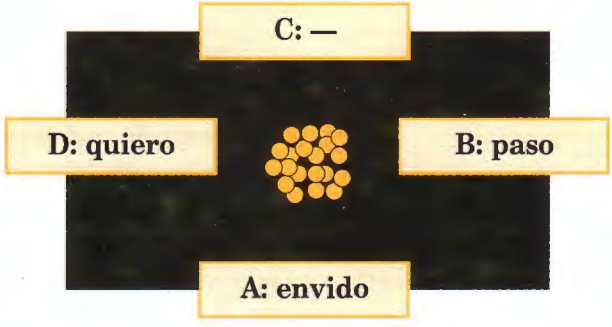
3 Como todos los jugadores han dicho *mus*, se procede a cambiar las cartas que cada jugador quiera: A, 3; B, 2; C, 3, y finalmente D, también 2.

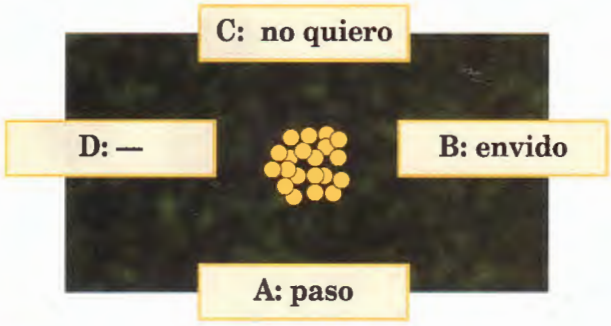


4 Los jugadores estudian sus nuevas cartas. Cuando A dice que *no hay mus*, corta toda posibilidad de proceder a un nuevo descarte.

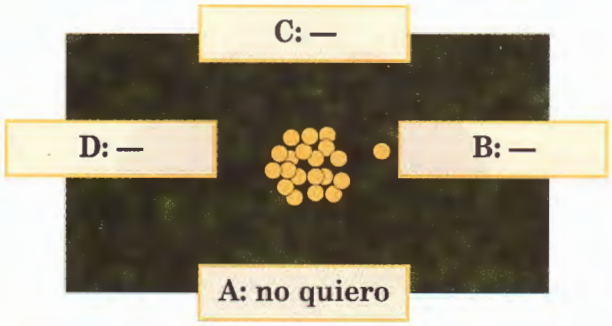


5 A empieza la serie de envites a la primera jugada, la grande, aunque sin mencionarlo, ya que todos saben de qué jugada se trata. B prefiere pasar, C no tiene voz después de su compañero, pero D sí acepta el envite.

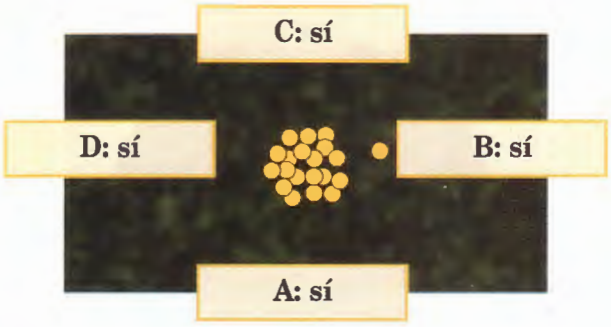




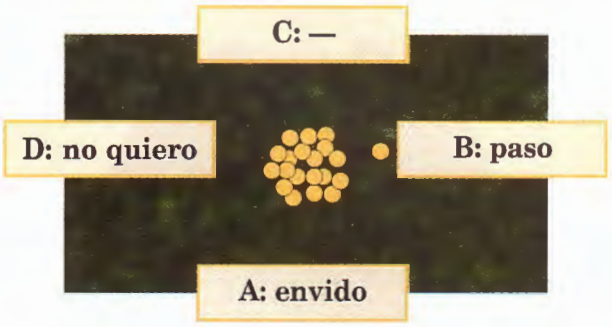
6 Terminados los envites a la grande, vienen los de la chica. A pasa, B envida, C no acepta el envite y D no puede hablar.



7 El turno de hablar ha vuelto a A, que no acepta el envite de B, por lo que la pareja B-D cobra una piedra *porque no*.



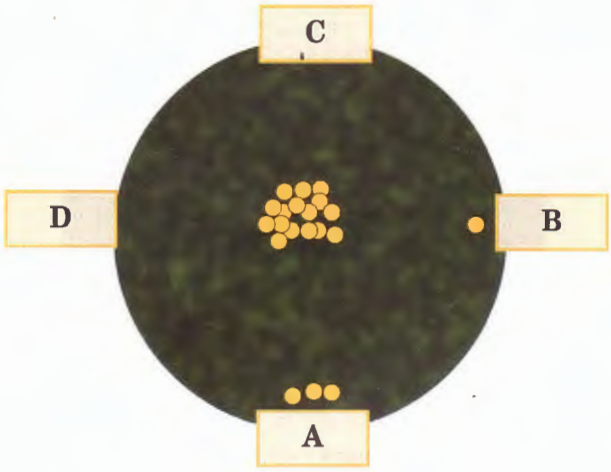
8 Antes de jugar el siguiente lance, los pares, es necesario saber qué jugadores pueden hacerlo: todos, en este caso.



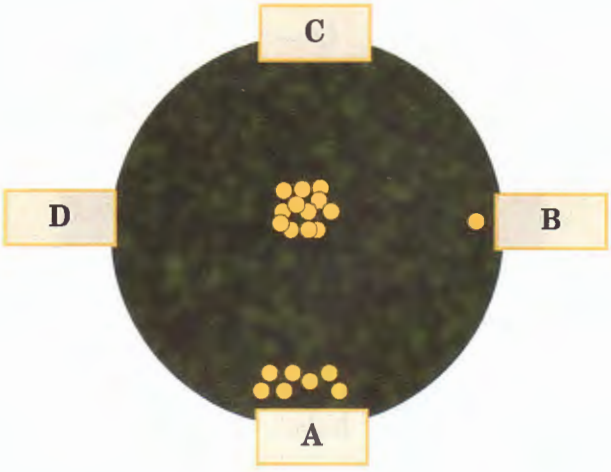
9 A, jugador mano, envida a pares. B y D, sabedores por haber visto las señas que tiene duples con dos reyes, no aceptan el envite.

10 Para disputar la siguiente jugada, el juego (manos de 31 puntos o más), también es necesario saber quién la tiene. Como sólo tiene juego la pareja A-C, no hay

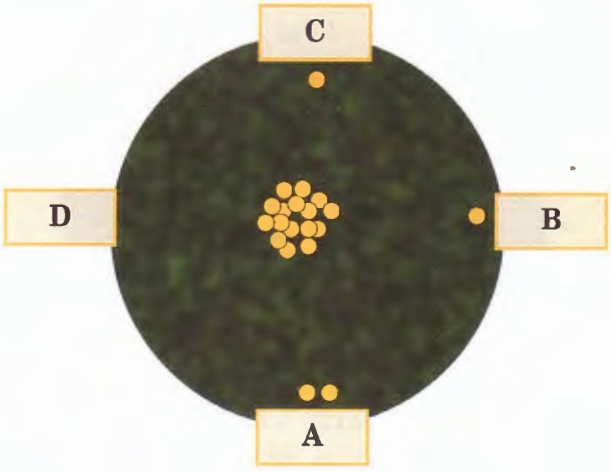
11 Tras los envites se descubren la cartas para resolver las jugadas pendientes. En este caso sólo es el lance de la grande. Se procede a los cobros que correspondan.



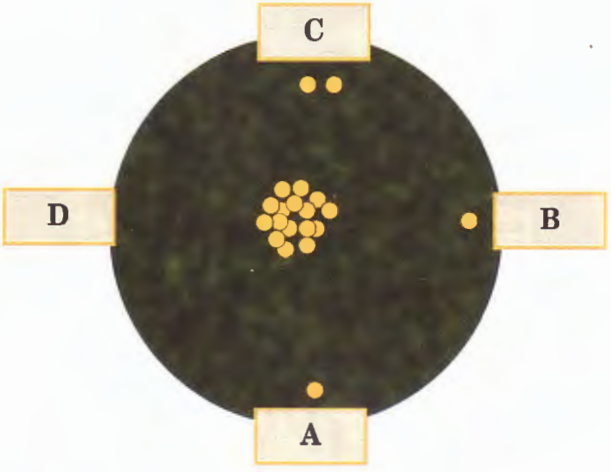
12 La pareja A-C gana las 2 piedras que estaban en juego a la grande, por lo que junto a la que tenía por no haber sido aceptado su envite a pares, ya tiene tres. La pareja B-D ya ha cobrado la chica porque no se ha aceptado el envite de B.



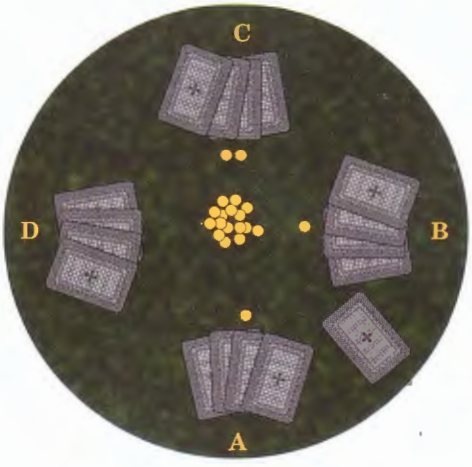
13 La pareja A-C recoge 3 piedras de duples (A) y 1 de par (C).



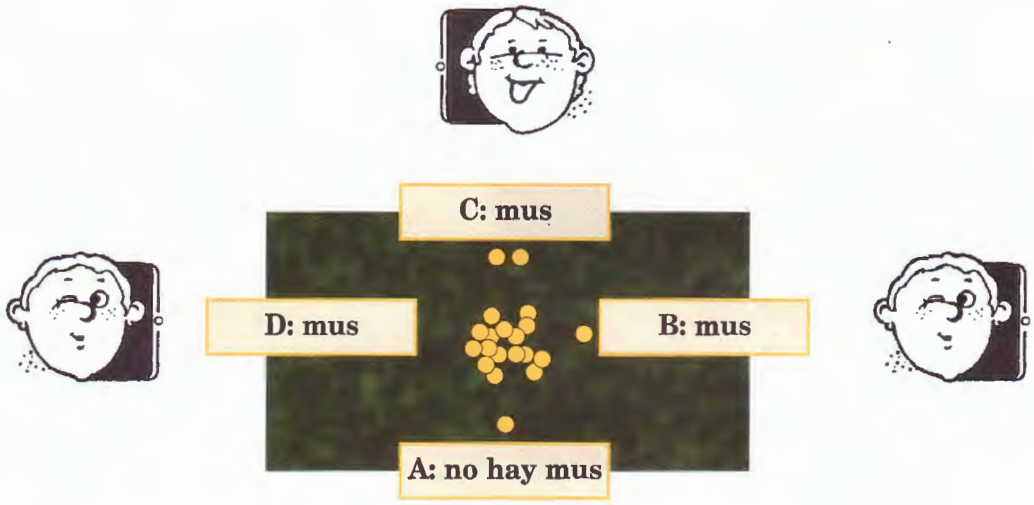
14 Las siete piedras de A-C se convierten en 1 amarraco (C) y 2 piedras (A).



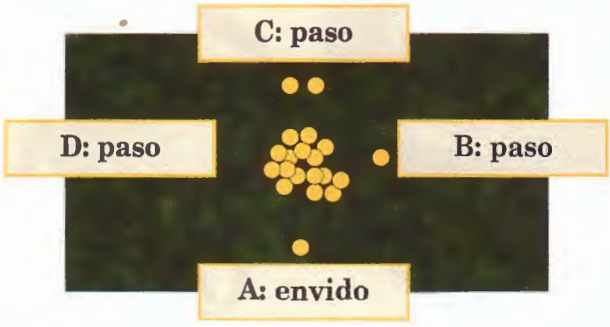
15 A-C también cobran 4 piedras por los juegos de las dos manos (2 y 2).



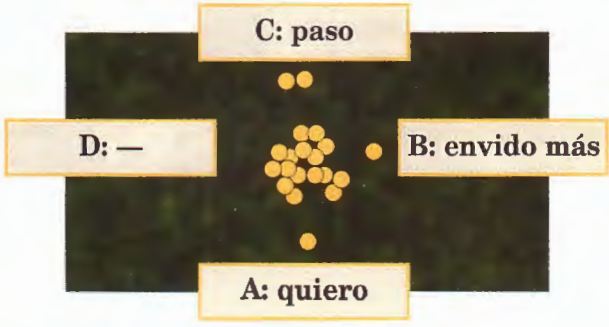
16 Terminados los cobros, se baraja y se procede a dar para el juego siguiente.



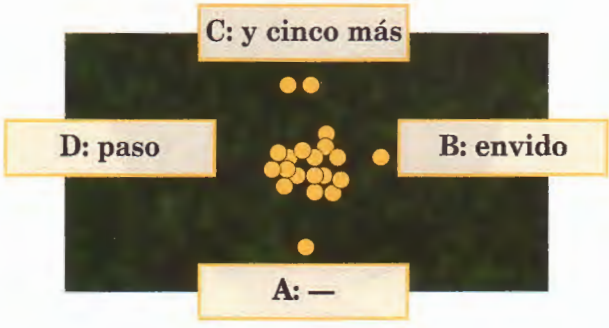
17 Después de dadas las cartas, B, C y D manifiestan su deseo de cambiar algunas de las que les han tocado (*mus*); sin embargo, como A ya está «servido» (*no hay mus*), nadie se descarta.



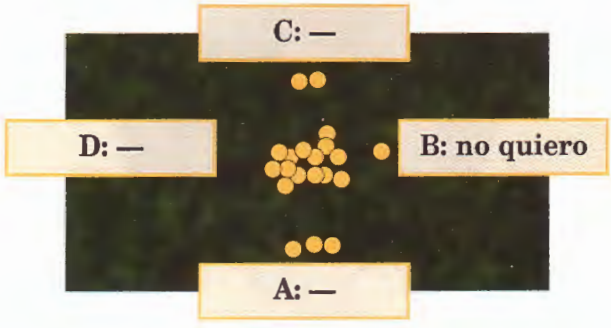
18 Todos pasan a la grande hasta llegar la voz a A, que con su envite manifiesta su apuesta de 2 piedras.



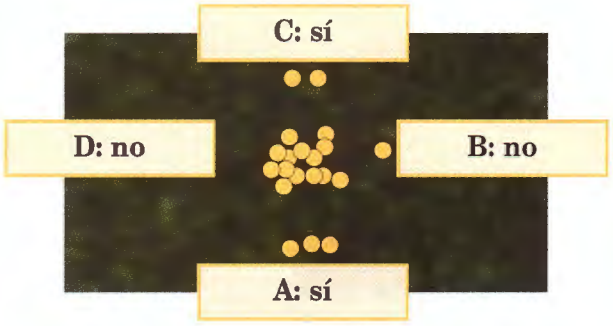
19 Al declarar B que envida más, quiere decir que acepta el envite de A y lo aumenta en 2 piedras más. A acepta el reenvite.



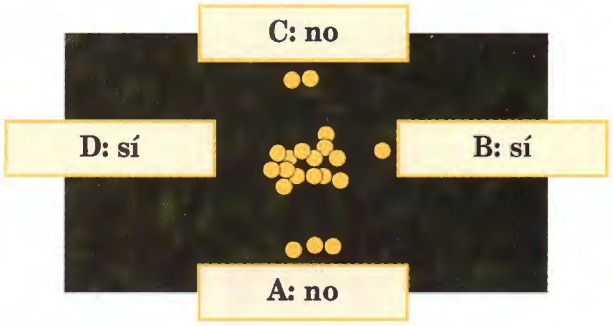
20 B inicia los envites a la chica apostando 2 piedras. C acepta el envite y lo aumenta en 5 piedras más.



21 Como B y D no aceptan el envite de C, la pareja A-C cobra 2 piedras del último envite aceptado (el de B).

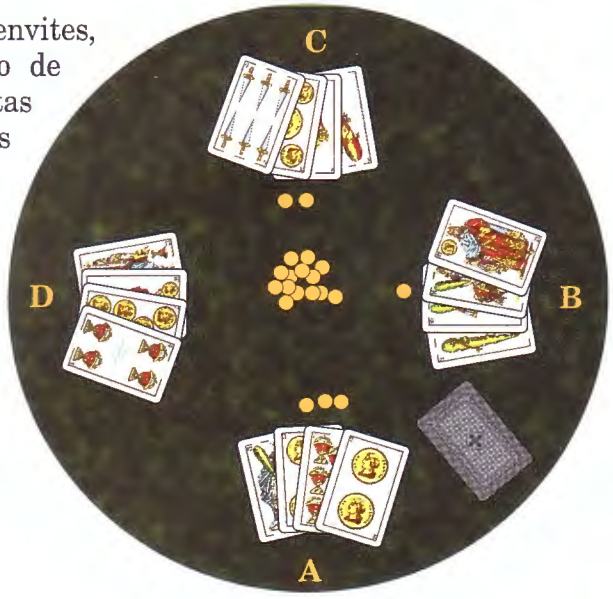


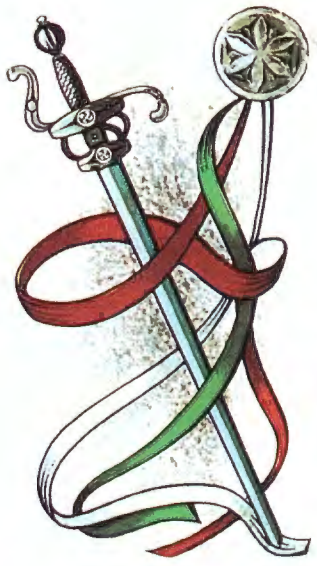
22 Cuando sólo los miembros de una pareja tienen pares, no hay ocasión de disputar este lance, como ocurre en este caso.

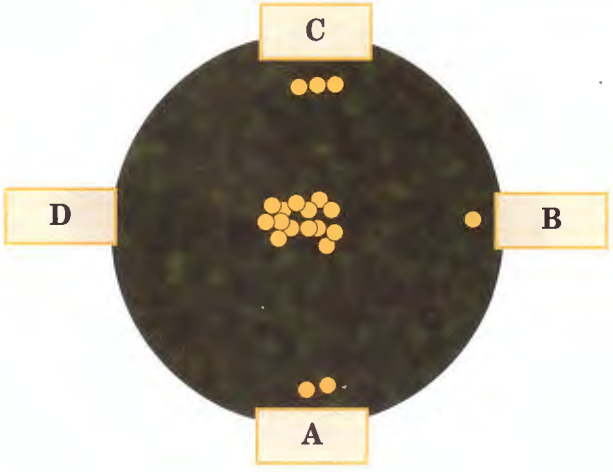


23 Al igual que en los pares, si sólo tienen juego los miembros de una pareja, B y D en este caso, no hay ocasión de disputarlo.

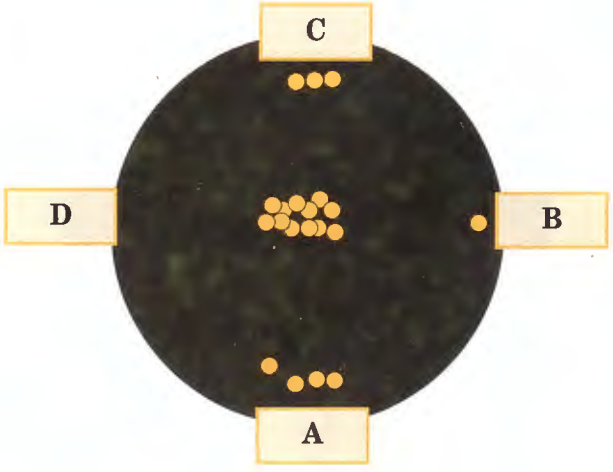
24 Finalizados los envites, llega el momento de descubrir todas las cartas para dirimir los lances pendientes de resolución (como en el juego anterior, ahora también sólo está la grande en disputa) y para proceder a los cobros que por pares y juego puedan corresponder a cada pareja.



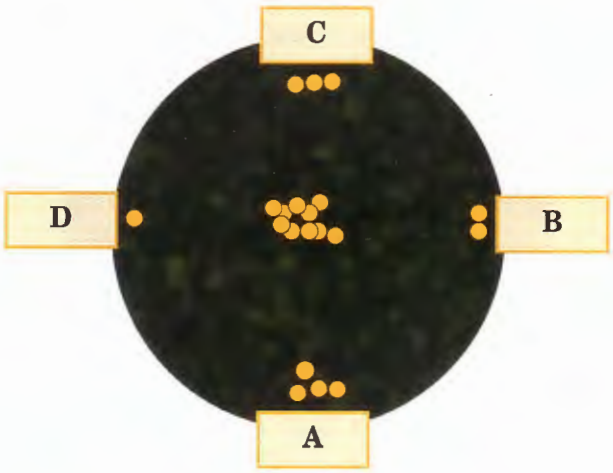


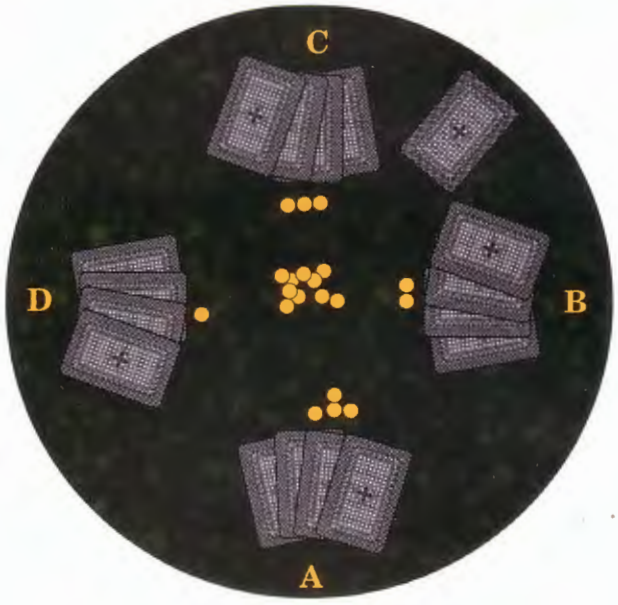


25 La pareja A-C gana las cuatro piedras que estaban envidadas a la grande, con lo que ya tiene 3 amarracos y 2 piedras.



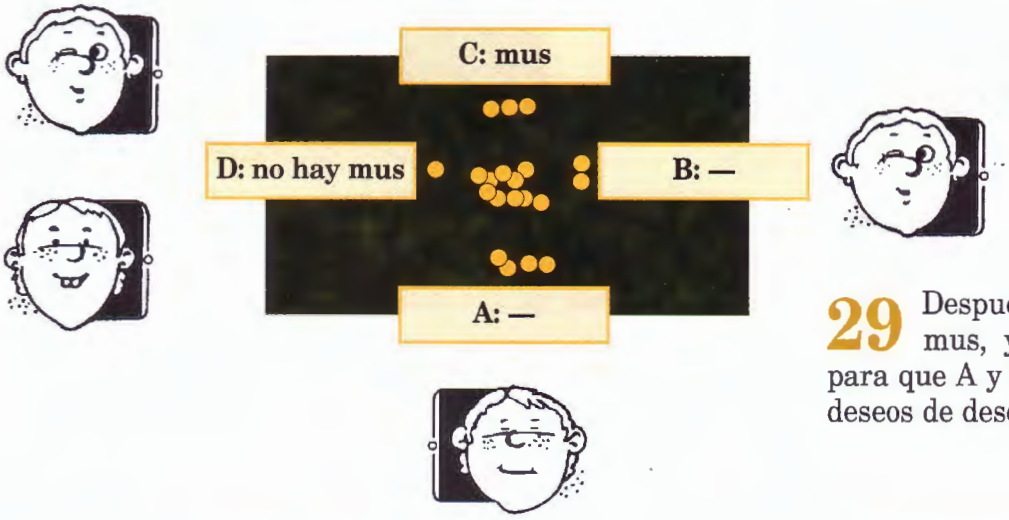
26 La pareja A-C también cobra 2 piedras (1 y 1) de pares, pues la chica ya se había resuelto durante el juego.



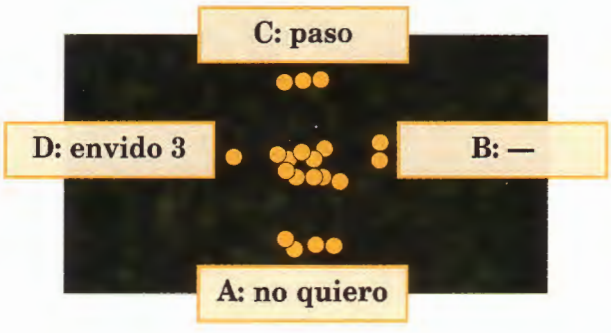


27 La pareja B-D procede al cobro de 6 piedras (3 y 3) por los dos juegos de 31.

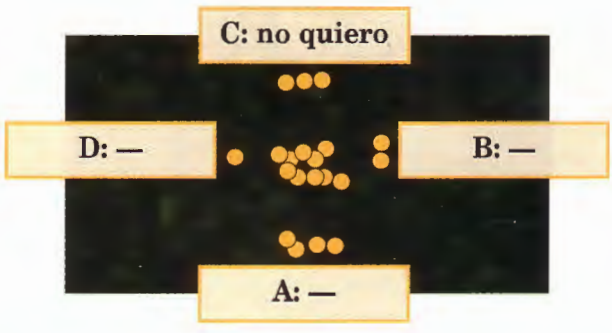
28 Ahora es el turno de B de dar las cartas. Las baraja, y da cuatro cartas a cada jugador de una en una.



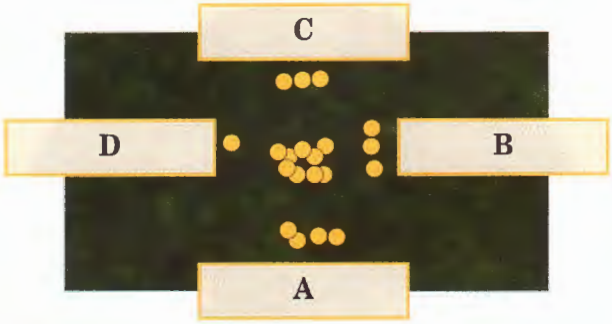
29 Después de que D corte el mus, ya no hay ocasión para que A y B manifiesten sus deseos de descartarse o no.



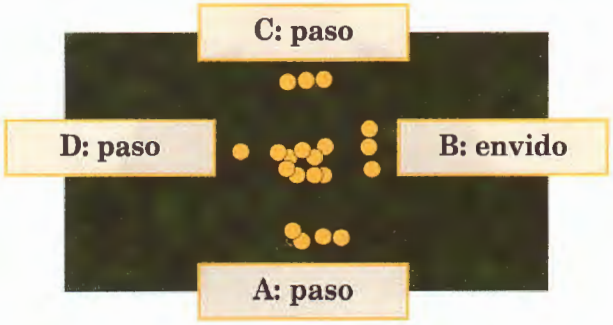
30 C pasa a la grande; D envida 3 piedras y A no acepta el envite.



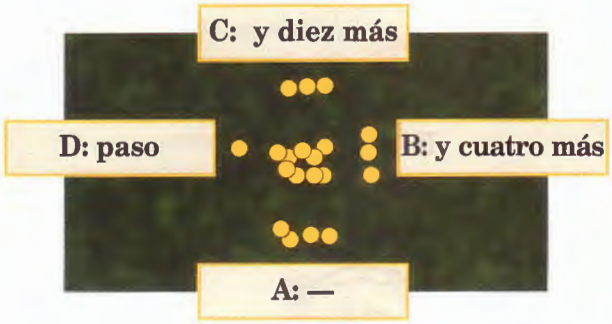
31 C también rechaza el envite de D, por lo que A y B quedan sin voz.



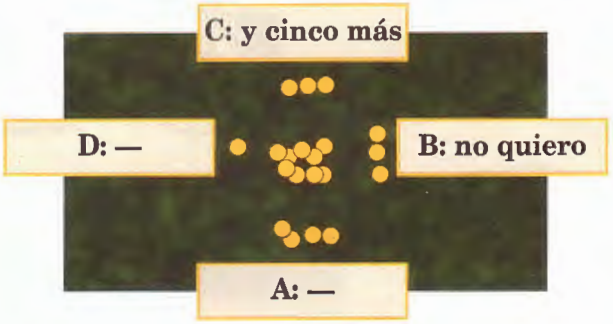
32 Como D había hecho un envite que no ha sido aceptado por ninguno de los dos miembros de la pareja A-C, B y D cobran una piedra *porque no*.



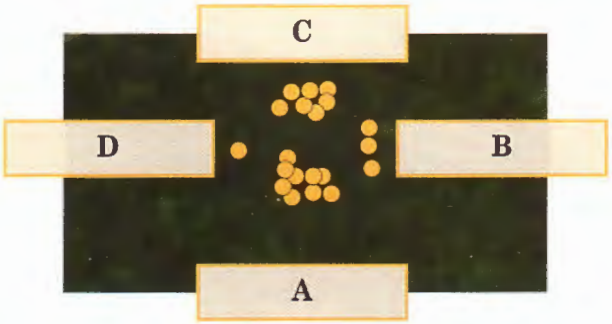
33 Resuelta la grande, se pasa al lance de la chica. C, jugador mano, pasa; lo mismo hacen D y A, mientras que B decide envidar.



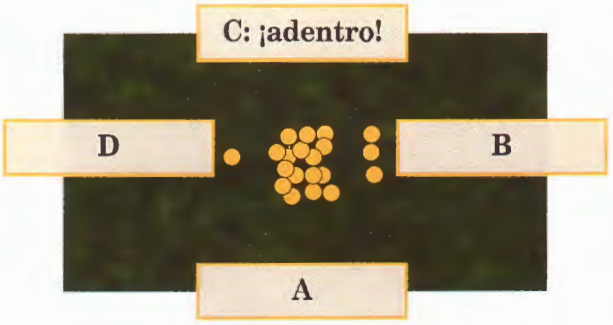
34 Tras ese envite, quizá hecho por probar, los acontecimientos se precipitan y las apuestas aumentan. C suben hasta 12 piedras y B responde elevando la apuesta a 16 piedras.



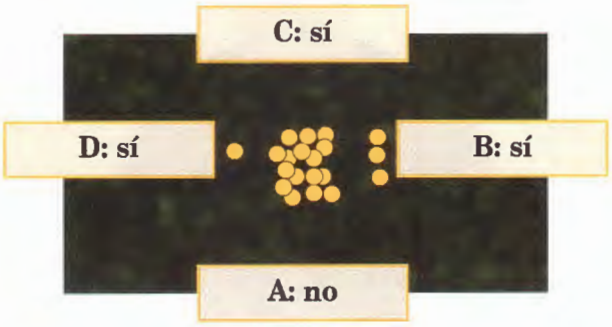
35 C no se achica y decide responder subiendo un nuevo escalón en las apuestas. Si se aceptara su apuesta, ya serían 21 las piedras apostadas; sin embargo, B no acepta y detiene la escalada.



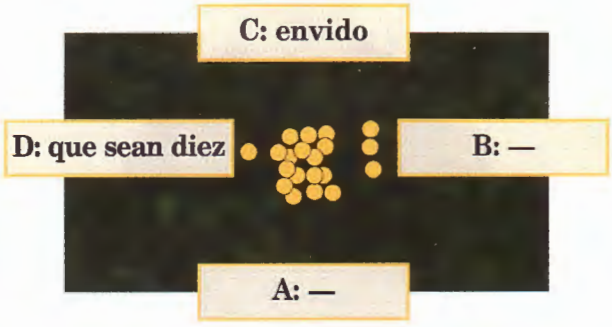
36 Con el paso de D y el rechazo de B, la pareja A-C gana las 16 piedras de los primeros envites aceptados.



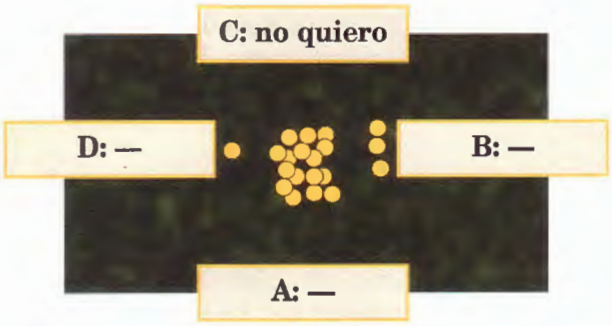
37 Tras ganar las 16 piedras anteriores, A y C ya tienen 7 amarracos, por lo que los echan «adentro».



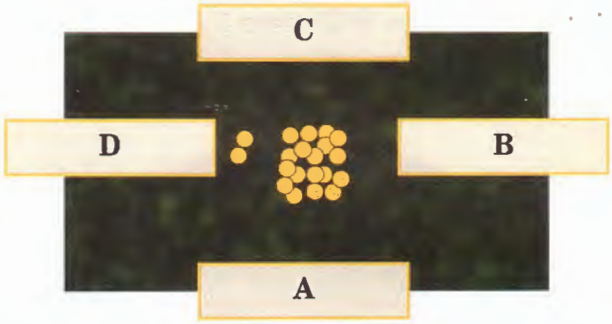
38 El juego parcial aún no ha terminado. Ahora es el turno de los pares, que empiezan con la declaración de quién los tiene.



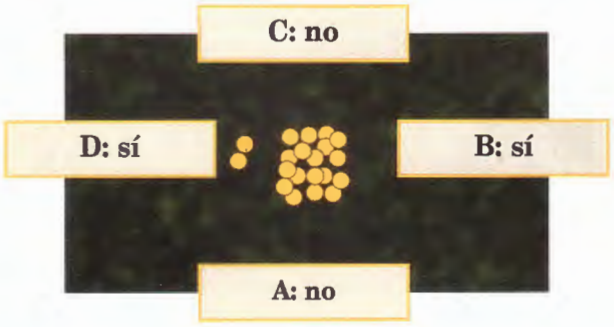
39 Al envite inicial de C, D contesta con energía. A no tiene pares y no puede participar, y B no puede hablar después de D.



40 C prefiere retirarse y no acepta el enérgico envite de D.

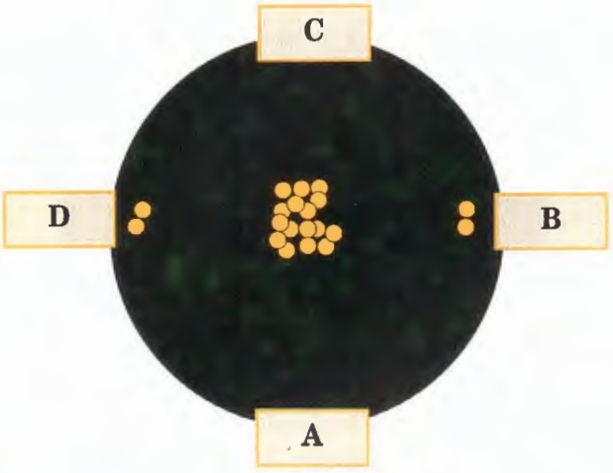


41 Con las dos piedras ganadas a pares, B-D ya tienen 2 amarracos.

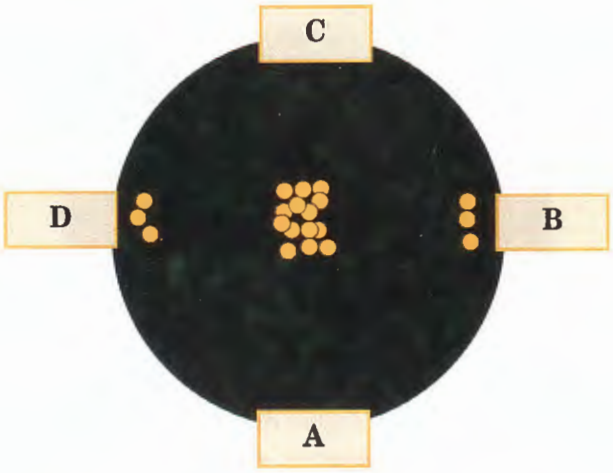


42 Como sucede a menudo, dado que sólo tienen juego D y B no se disputa este lance.

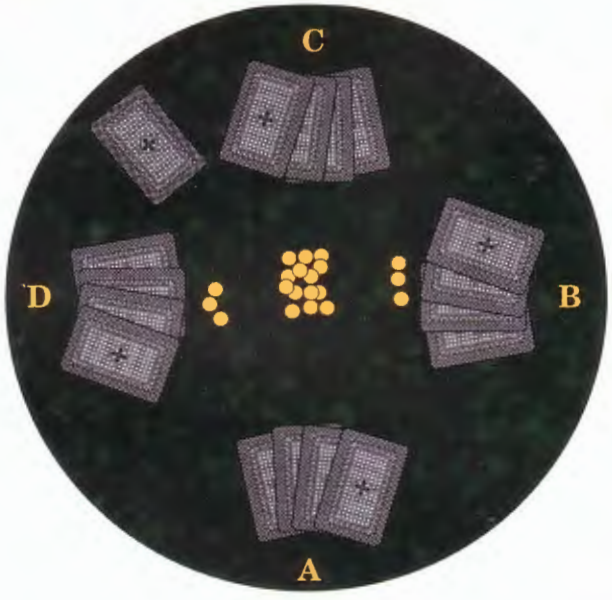
43 El juego parcial termina con el descubrimiento de las cartas. B observa que C había sido muy astuto pasando a la chica para inducirle a subir. C observa el farol de D en los pares.



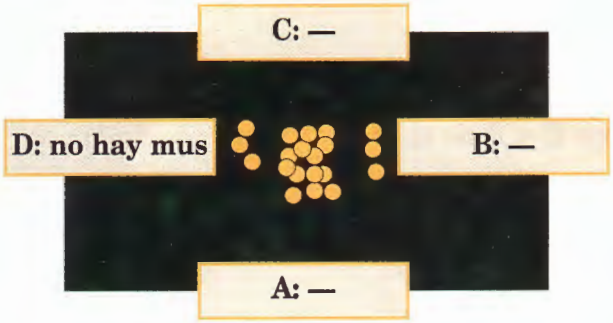
44 La pareja B-D cobra 2 piedras (1 y 1) de sus respectivos pares.



45 B y D también cobran 6 piedras (3 y 3) por sus sendos juegos de 31.



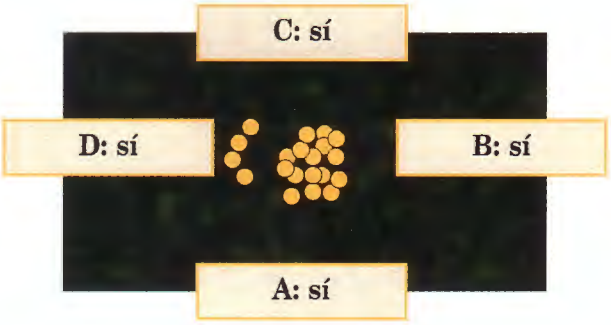
46 Ahora es el turno de C de dar las cartas, cosa que hace dando cuatro cartas a cada jugador a partir de D y terminando con las suyas, de una en una, como siempre.



47 D corta el mus de inmediato, por lo que priva al resto de jugadores de manifestarse sobre si hay mus o no.

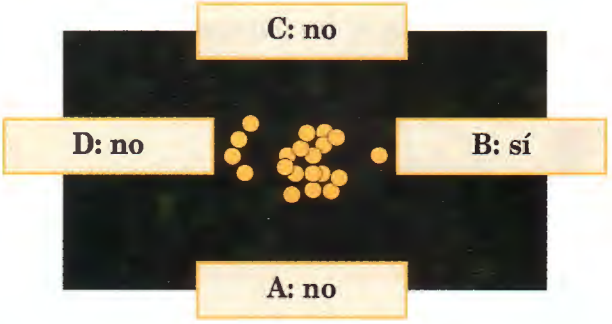
48 D lanza un órdago a la grande que no es aceptado por A ni por C, por lo que B-D toman una piedra *porque no*.

49 La misma circunstancia anterior se repite en la chica. Se trata de un intento de impedir que A-C se anoten el juego.

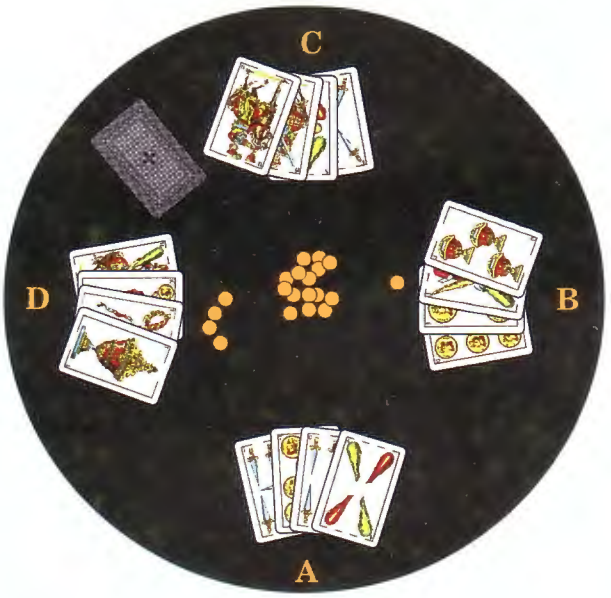


50 Después de la grande y la chica (ya resueltas por no haberse aceptado los órdagos), vienen los pares. Todos tienen.

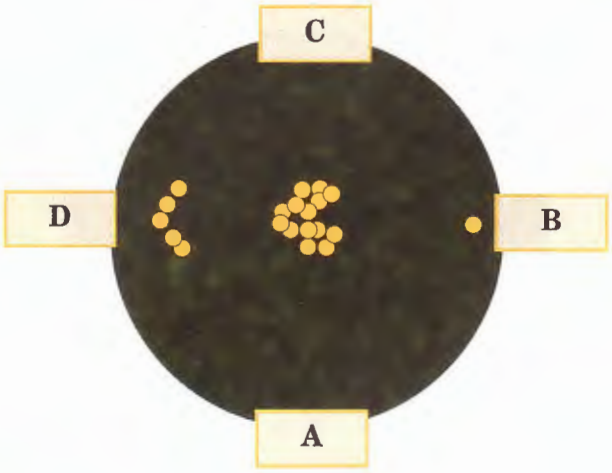
51 D sigue con su estrategia (que suele llamarse «de perdidos al río»). A y C se mantienen prudentemente al margen.



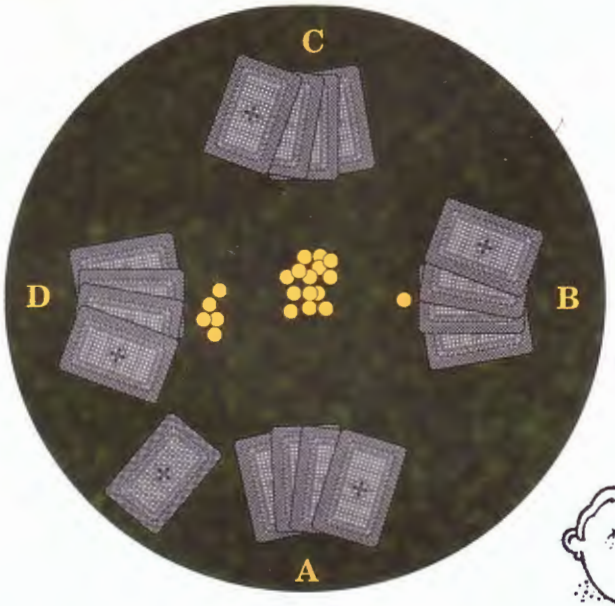
52 Como sólo B tiene juego, no hay ocasión para que nadie lance un órdago en esta ocasión.



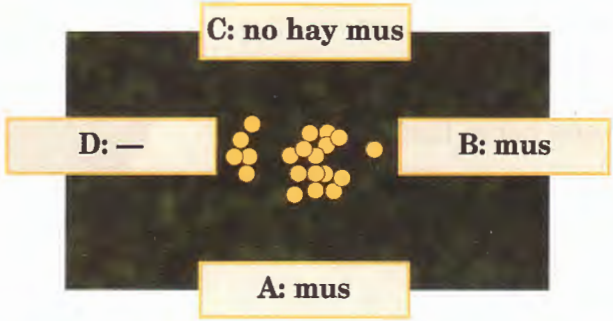
53 Se descubren las cartas, con lo que puede observarse que las manos de B y D eran bastante buenas y que quizá hubiesen ganado alguna piedra más con paciencia.



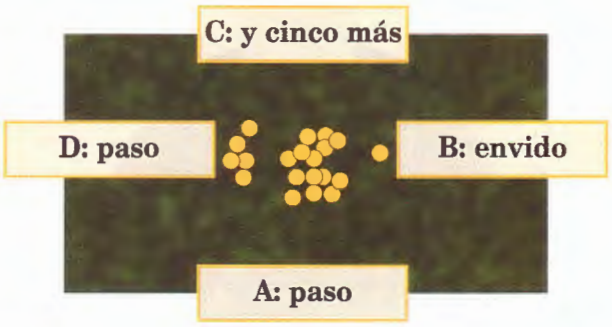
54 La pareja B-D cobra 3 piedras (2 de medias y 1 de par) y 2 de juego, o sea un amarraco en total.



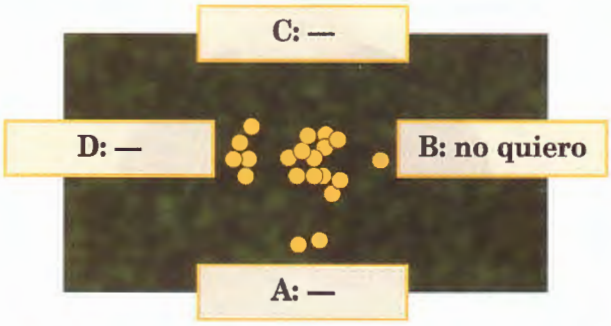
55 D vuelve a dar las cartas para el que se presume debe ser el último juego antes de que una de las parejas alcance las 40 piedras finales.



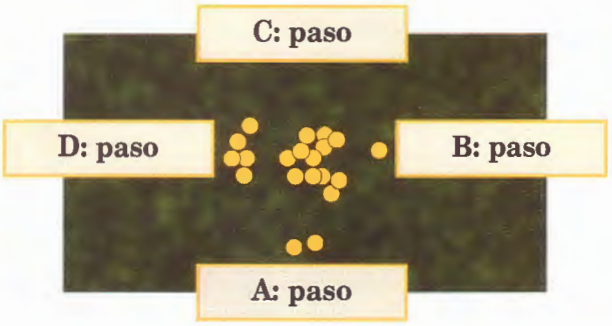
56 A y B dicen *mus* para tratar de descartarse de alguna carta y mejorar sus manos, pero C corta el mus impidiéndoselo. D, el postre, ya no tiene voz.



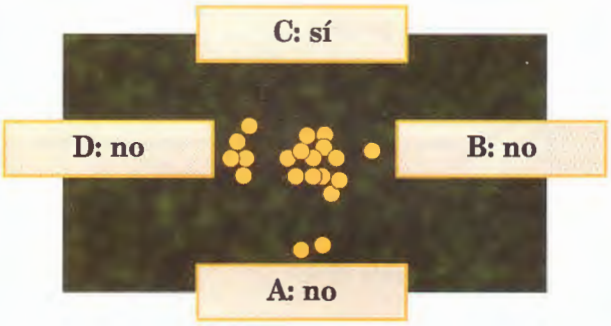
57 A pasa, B abre los envites a la grande. Su envite es aceptado y aumentado por C, mientras que D pasa.



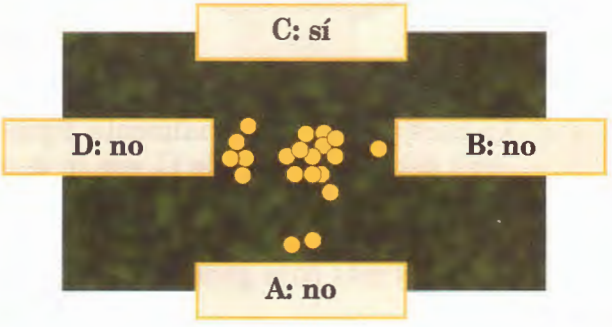
58 B tampoco acepta el reenvite de C, por lo que A-C cobran 2 piedras y ya están sólo a tres de terminar.



59 En el lance siguiente, la chica, nadie parece desear complicarse la vida y todos pasan.

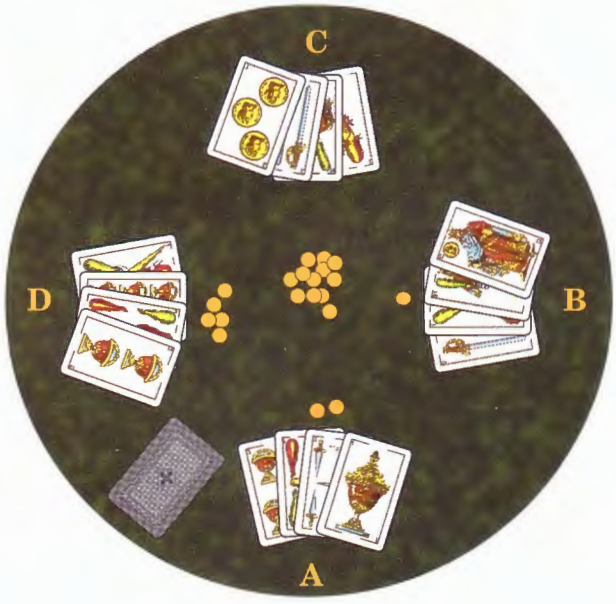


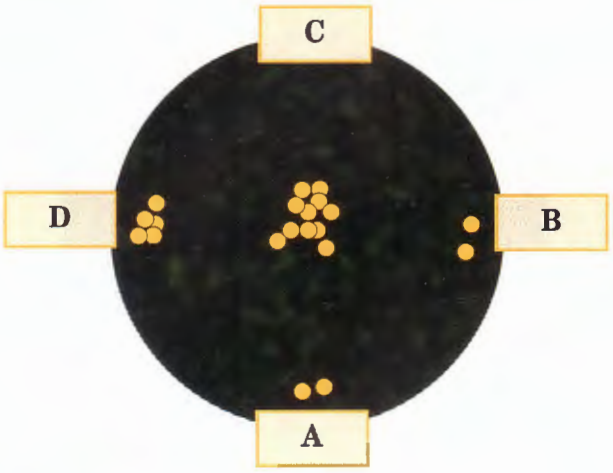
60 Como sólo tiene pares el jugador C, no hay ocasión de disputar este lance y se pasa al juego.



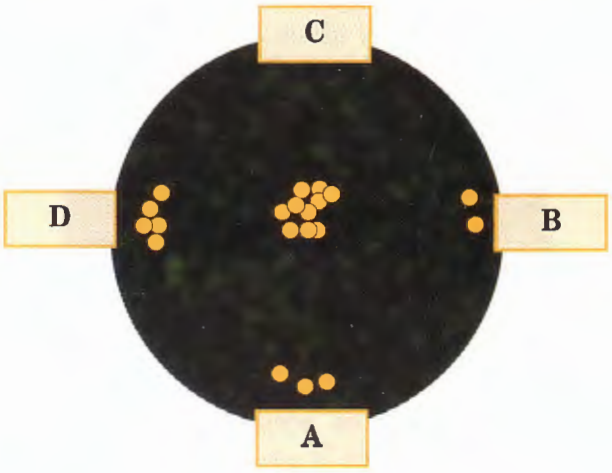
61 Igual que en pares, sólo C tiene juego, por lo que tampoco se disputará este lance.

62 Como es de rigor, al finalizar el juego parcial todos muestran las cartas para dirimir los lances pendientes (la chica) y proceder a los cobros que correspondan por pares y juego.





63 La pareja B-D cobra una piedra de la chica en paso.

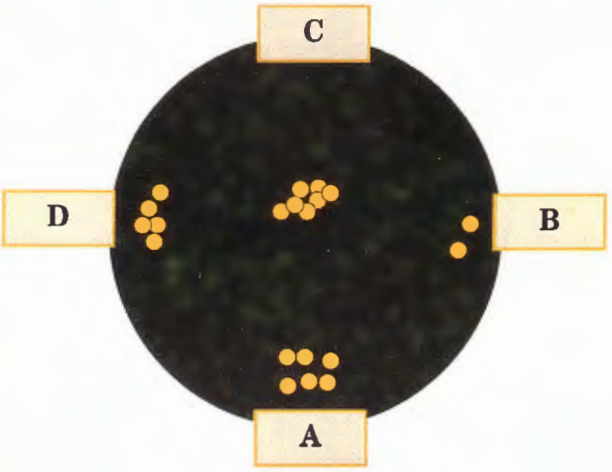


64 La pareja A-C cobra 1 piedra por el par de reyes de C.

ALGUNAS REGLAS DE ORO PARA GANAR AL MUS

No hay que dejarse engañar por el dicho «jugador de chica, perdedor de mus». Las piedras que puedan conseguirse en este lance pueden ser tan valiosas como las conseguidas en los otros.

En ningún momento hay que perder de vista la contabilidad. Esto es especialmente importante cuando se está llegando a las últimas piedras del juego, ya que éste puede perderse por no aceptar un envite a un lance, mientras que se ha dejado pendiente otro que se está seguro de ganar. Por ejemplo, los contrarios pueden aceptar un envite de 40 piedras a la grande (con cuatro reyes en poder del jugador mano) y se puede perder el juego por no aceptar un envite a la chica, ya que estaban a 1 piedra de terminar. No es conveniente que los dos jugadores de una pareja miren al mismo tiempo sus cartas, ya que este momento de «distracción» podría ser aprovechado por los otros jugadores para pasarse las señas. Es mejor que uno mire las cartas, mientras el otro vigila a los contrarios.



65 La pareja A-C cobra finalmente 3 piedras del juego de 31 de C, con lo que consiguen su propósito de salirse y adjudicarse el primer juego de la partida. Ahora ya sólo les faltan dos más para ganarla.

El Truco

El truco es un juego muy popular en América del Sur, especialmente en Argentina, Brasil y Uruguay, países en los que se juega en diversas variantes. Deriva del *truc* o truque valenciano, más sencillo, que se juega en el arco mediterráneo, desde la Costa Azul al cabo de Gata.
El juego del truco tiene dos fases diferenciadas. En la primera se apuesta sobre la mejor combinación de cartas de las diferentes manos (*flor* y *envido*) y en la segunda sobre el juego de bazas que se juega con esas manos (*truco*).
El juego que se desarrolla a continuación es básicamente el truco argentino.

Objetivo del juego

Sumar los 30 tantos (15 malos –los primeros– y 15 buenos –los segundos–) necesarios para ganar un *chico*. La partida se gana cuando un equipo consigue dos chicos. Si hay empate en los dos primeros chicos, el tercero y definitivo es el *bueno*.

«Los hombrecitos», obra del siglo XIX realizada por el pintor Joan-Antoni Benlliure Gil.

Origen: **Valencia**
Baraja: **española**
N° de naipes: **40 cartas**
Jugadores: **2, 3, 4, 6 u 8**
Duración de la partida: **según el número de jugadores**
Dificultad: ♣♣♣
Tipo de juego: **envites, bazas y manos**

NÚMERO DE JUGADORES

Cualquiera entre un máximo de ocho y un mínimo de dos. A partir de cuatro jugadores deben ser un número par para poder dividirse en dos bandos enfrentados; lo más corriente en este juego son dos parejas que se desafían.

Partidas de dos jugadores. Juegan uno contra el otro.

Partidas de tres jugadores o con gallo. Es el único caso en el que participa un número impar de jugadores. En ellas, uno de los jugadores –el *gallo*– juega contra los otros dos. El gallo tiene el privilegio de recibir cuatro cartas, para elegir tres y descartar una, que no debe ser vista por sus adversarios.

Estas partidas pueden jugarse de dos modos: a gallo *fijo* o a gallo *por turno*. En el primer caso, siempre es el mismo jugador el que compite contra los otros dos, que forman un fondo común con sus tantos. En el segundo, los tres jugadores se alternan en el papel de gallo, que será el dador; en este caso, los tantos obtenidos por la pareja se anotan a cada uno de los que la componen en cada ronda.

Partidas de cuatro jugadores. Son las más corrientes. Se trata de dos parejas enfrentadas cuyos lugares se alternan en la mesa.

Partidas de seis jugadores. Los jugadores forman dos bandos de tres y se sientan de modo que queden enfrentados jugadores de distinto equipo.

En el primer juego parcial, llamado *redondo* (y también *redondilla*), participan todos los jugadores. El siguiente (o siguientes) se llama *pico a pico* (también *de pica/pica, de punta y hacha*) y en él, una vez dadas tres cartas a cada uno de los

VOCABULARIO ESPECÍFICO

achicar Echar los 15 tantos malos al plato o al centro de la mesa.

bravas Dícese de las cartas superiores de toda la baraja. Son el as de espadas (la *espadilla*), el as de bastos (el *bastillo*), el siete de espadas y el siete de oros.

buenos Dícese de los segundos 15 tantos de una partida a 30.

chico Partidas a 30 tantos, especialmente cuando se juega con revancha.

con flor me achico Cantar flor, pero declarando ganadora la de los contrarios.

con flor quiero Cantar flor al tiempo que se acepta el envite de los contrarios.

contraflor Cantar flor, al tiempo que se reta al bando contrario a hablar de nuevo.

Al cantar contraflor se apuestan 3 tantos adicionales.

contraflor al resto Envite para elevar la apuesta hasta el número de tantos necesario para que el equipo que lleva más alcance los 30 (es decir, se apuesta la diferencia entre 30 y la anotación más alta de los dos bandos), además de los 3 tantos por cada flor cantada.

envido Sólo se juega si nadie tiene flor. También es la voz con la que se propone que éste valga 2 tantos. Si es la respuesta a un envite anterior, significa que se quiere y se sube otros 2 tantos.

falsos Dícese de los ases (oros y copas) y los sietes (copas y bastos) que no son cartas bravas.

falta envido Voz que propone que el envido valga el número de tantos necesarios para que el bando que va por delante gane el juego. También puede ser una respuesta a otra proposición anterior.

flor Tres cartas del mismo palo en la mano de un jugador.

gallo En las partidas de tres jugadores, el que compite solo contra los otros dos. Puede ser a gallo *fijo*, si siempre es el mismo, o a gallo *por turno*, si los tres jugadores se alternan en la función de gallo, siéndolo aquél a quien le corresponde dar las cartas.

irse a baraja Tirar las cartas, boca abajo, junto al mazo sobrante del reparto, para indicar que se abandona la mano (generalmente por tener malas cartas).

malos Dícese de los primeros 15 tantos de una partida a 30.

mano Jugador de la derecha del dador; tiene ciertas preferencias en el juego, además de ser el primero en jugar. En las bazas segunda y tercera del truco, el mano es el que ha ganado la baza anterior.

negras Dícese de las figuras (sotas, caballos y reyes) de la baraja.

no quiero Voz con la que se rechaza la última proposición y se cierran éstas.

parda Dícese de la baza que se empata.

pedir flor Solicitar la revisión de las cartas de un jugador contrario para comprobar si tenía o no flor.

pie Último jugador de cada bando; suele actuar como capitán y estratega del equipo.

quiero Voz con la que se acepta un envite y se cierran los demás, por el momento.

real envido Voz que propone que el envido valga 3 tantos. Si se dice en respuesta a otro anterior significa que éste se acepta y se propone subir su valor otros 3 tantos.

retruco Canto del equipo que ha aceptado el truco para aumentar su valor a 3 tantos.

truco Juego de bazas y manos de la partida de truco. También es el canto que sirve para retar al bando contrario a aumentar el valor del truco a 2 tantos.

vale cuatro Voz del equipo que ha aceptado un retruco para aumentar el valor del truco hasta 4 tantos.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden es válido para el truco (o juego de bazas) y determina el ganador de la baza. El valor de las cartas lo es para los envites sobre flor (tres cartas del mismo palo) y envido.

I. ORDEN DE LAS CARTAS

De mayor a menor:

Cartas bravas: as de espadas (espadilla)
as de bastos (bastillo)
siete de espadas
siete de oros
treses
doses
ases falsos (as de copas y as de oros)
Cartas negras: reyes
caballos
sotas
sietes falsos (siete de copas y siete de bastos)
seises
cincos
cuatros

II. VALOR ABSOLUTO DE LAS CARTAS

Para la flor y el envido las cartas negras valen 0; las cartas restantes tienen el valor en puntos que señala su índice.

III. VALOR DE LA FLOR Y EL ENVIDO

El valor de la flor (tres cartas del mismo palo) es la suma del valor absoluto de las cartas más 20 puntos (valor relativo).

Para el envido, sólo si se tienen dos cartas del mismo palo se añaden 20 puntos al valor absoluto de esas dos cartas; en caso contrario, el valor del envido es sólo el de la carta más «alta».

jugadores, juega individualmente contra el jugador rival que está sentado enfrente. El resto de jugadores no pueden hacerles observación alguna: el bando al que pertenezca un jugador que se inmiscuya en el pico a pico de otros pierde, y tiene que devolver los tantos que se hubieran cobrado; el equipo no infractor cobrará 4 tantos.

Cuando un bando llega a las 10 buenas (25 tantos), deja de jugarse pico a pico y sólo se juegan redondos. En algunos lugares, se deja de jugar pico a pico en cuanto uno de los bandos entra en buenas, es decir, cuando se ha anotado 15 tantos.

(Cuando se juega el pico a pico la *falta envido* vale 6 tantos y lo máximo que puede apostarse en la *contraflor al resto* son también 6 tantos, que más la *contraflor* implican anotar 12 tantos para el ganador.)

Partidas de ocho jugadores. Estas partidas son poco habituales, pero se juegan como las de seis jugadores.

TIPO DE BARAJA

El truco se juega con la baraja española de 40 cartas.

NOMBRE DE LAS CARTAS

En el truco hay cuatro cartas especiales que se conocen como cartas *bravas* y son las superiores de toda la baraja. De mayor a menor, son: as de espadas (*espadilla* y también *macho de espadas*, que se reduce a veces a *macho*), as de bastos (*bastillo* y también *basto* y *macho de bastos*, así como *hembra*), siete de espadas y siete de oros (*sietes bravos*).

Las demás cartas se ordenan del modo siguiente, sin importar el palo: treses, doses, ases (sólo los de copas y oros), reyes, caballos, sotas, sietes (sólo los de copas y bastos), seises, cincos y cuatros.

Los ases y los sietes que no son bravos se llaman *falsos*. Las figuras (sotas, caballos y reyes) se llaman *negras*.

LAS JUGADAS DEL TRUCO

Las tres maneras de conseguir tantos en una partida de truco son las que se explican a continuación.

• *Flor*. Para cantar flor es necesario que las tres cartas de la mano sean del mismo palo.
• *Envido*. Este lance del juego consiste en un reto que un jugador (pareja, etc.) hace al contrario (o contrarios) sobre el valor absoluto o relativo de las cartas que se poseen en la mano. El valor absoluto es el de cada carta considerada una a una, y se tienen en la mano cuando cada una es de un palo diferente. Cuando se tienen dos de las tres cartas del mismo palo a la suma de sus valores absolutos se le agregan 20 puntos; esta suma constituye el valor relativo.
• *Truco*. Repartidas las cartas cada jugador posee tres cartas. Con éstas y, si es el caso, las de sus compañeros, se procura ganar dos de las tres bazas posibles (el truco propiamente dicho). El *orden* de las cartas es el que determina esta parte del juego, y también la estrategia a seguir para obtener el triunfo.

LOS CANTOS O «CANTES»

La flor debe cantarse cuando llegue el turno de cada jugador antes de cualquiera otra jugada. Todos los envites o desafíos entre flores deben resolverse mientras transcurre la primera baza. En esta misma baza podría haberse iniciado el envido, que quedaría anulado si otro jugador canta flor. En tanto que es obligado cantar flor por parte del jugador que la posee, el envido puede o no echarse, dándose incluso el caso de que la primera baza transcurra sin cantos, bien porque unos consideraran que no tenían cartas de valía, o bien porque otros fueron «a la pesca» y quedaron chasqueados porque los rivales jugaron «callados».
Resumiendo: los cantos se hacen siguiendo el orden flor–envido–truco, y cada jugador debe respetarlo, «callando» o «hablando» en su turno. Como es obligatorio cantar la flor, si el primer jugador no la tiene y no quiere cantar (o gritar) envido, puede tirar una carta iniciando el truco o cantar truco antes de tirar su carta; el siguiente puede cantar flor, si la tiene, o, antes de contestar el truco, echar envido, ya que en caso contrario perdería la opción de hacerlo. Es decir, las primeras proposiciones son sobre flor

Para cantar flor es necesario tener tres cartas del mismo palo. A la izquierda, flor de 31 puntos.

y envido, pero hay que tener en cuenta que:

• sólo pueden cantar flor los jugadores cuyas tres cartas son del mismo palo;

• no hay una ronda previa específica para los cantos, sino que se hacen dentro del juego lineal. Si el primer jugador no tiene flor y no echa envido, canta (o sin hacerlo) juega su primera carta para truco; lo mismo sucede con el segundo, el tercero y los siguientes.

Cuando uno de los jugadores grita el envido, los otros tienen la posibilidad de responderle, aunque ya hayan jugado su primera carta. No hay envido si todos los jugadores han descartado, «callados», la primera carta.

Deben utilizarse las palabras precisas para cada canto o proposición; si así no se hace ello puede suponer la pérdida de tantos e incluso de la partida.

Las cantos de flor, envido y truco suelen tomarse como pretextos para que los jugadores muestren sus aptitudes poéticas.

FLOR

Es la liga afortunada de tres cartas del mismo palo. Las reglas para jugar cuando hay flores enfrentadas son complejas. Muchos jugadores prefieren eliminarla de sus partidas a causa de lo mucho que incide en ella la suerte en el reparto.

Cuando un jugador tiene tres cartas del mismo palo canta diciendo «flor». Si otro jugador tiene flor, el equipo del jugador que la tenga de más valor se anotará 3 tantos de la flor propia (lo que se verificará al final de la mano).

Para conocer el valor de la flor se suman 20 puntos a los índices de las cartas que la componen. La mayor es la formada por el cinco, el seis y el siete de un palo, ya que vale 38 puntos; la menor, la formada por las cartas negras de un palo, que sólo vale 20 puntos. Este valor es sólo para saber qué bando tiene la flor ganadora y sumar los tantos correspondientes.

El jugador que tiene flor debe cantarla para evitar una penalización. Tampoco se puede cantar flor si no se tiene. El canto debe realizarse antes de acabar la primera baza, o de aceptar cualquier otro tipo de proposición. Si alguien canta flor queda cancelado todo lo cantado referido al envido echado por los jugadores anteriores, mientras que las de truco quedan en suspenso hasta que se haya resuelto la jugada.

Cantada la flor, hay que esperar a que hablen los jugadores siguientes, ya que todos los posibles desafíos entre flores deben quedar resueltos antes de proseguir el juego.

Cuando un jugador canta flor, los otros jugadores que la tienen la cantan en su turno en sentido contrario a las agujas del reloj.

Cuando se canta una flor, hay cuatro posibles respuestas por parte de los jugadores contrarios. Son las siguientes.

• *Flor*. Indica que se tiene otra flor. Si no hay más, el equipo con la mejor flor ganará 3 tantos. A esta flor se puede responder también declararando *contraflor*.

• *Con flor me achico*. Sirve para anunciar que se tiene una flor, pero se acepta como ganadora la de los contrarios. Con este paso termina el juego sobre flor y el bando gana-

dor se anota los tantos correspondientes, incluso en el caso de que la flor de más valor estuviera en posesión del bando que se ha achicado.

• *Con flor quiero.* Significa siempre la aceptación del envite anterior y también de los acumulados si los hubiere. El «quiero» incluido cierra la fase.

• *Contraflor*. Sirve para cantar la flor propia y retar al bando contrario a hablar de nuevo. Al decir contraflor se apuestan 6 tantos (o 9 si hubiera tres flores) al que tenga mejor flor.

• *Contraflor al resto*. Se canta la flor propia y, a la vez, se eleva la apuesta hasta el número de tantos necesario para que el equipo que lleva más alcance los 30 tantos, además de 3 por cada flor cantada. Algunos jugadores consideran que se juega al resto de ambos bandos y que, por tanto, el que gana este envite gana la partida.

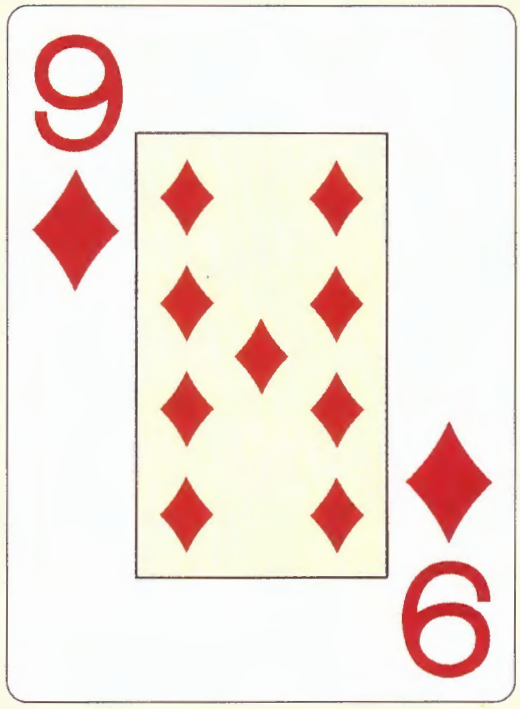
Después de cantar contraflor, los contrarios tiene tres opciones: *con flor quiero*, que sirve para aceptar la apuesta realizada; *con flor me achico,* con lo cual el que cantó la contraflor se anota los tantos apostados y aceptados hasta ese momento; y *contraflor al resto*. Las respuestas a la proposición de contraflor al resto son sólo dos: *con flor no quiero* y *con flor quiero,* que supone la aceptación de la propuesta. Si la gana el equipo que va por delante, gana también la partida. Si el que gana es el equipo que tenía menos, se anotará los tantos que el otro equipo necesitaba para llegar a los 30 y 3 tantos por cada flor cantada.

Cuando han terminado todos los cantos y envites relativos a la flor y ninguno de los bandos ha respondido con flor me achico, debe procederse a su resolución. Por turno a partir del mano, cada jugador declara el valor de su flor. Si éste no supera el declarado por un jugador anterior, puede decir que las cartas del contrario «son buenas» y dar la apuesta por perdida, a menos que otro jugador posterior del mismo bando mejore el punto cantado.

Al terminar la mano el jugador que tiene la flor ganadora debe mostrar sus cartas antes de recoger los tantos.

Pedir (o *exigir*) *flor*. Al final de la mano, cualquier jugador que sospeche que otro tenía flor y no la ha cantado puede retarlo. Para ello di-

SABÍA QUE...



... EL NUEVE DE DIAMANTES ES CONOCIDO COMO «LA MALDICIÓN DE ESCOCIA»

Este nombre proviene de cuando el cruel duque de Cumberland escribió en 1746 sobre una de esas cartas la orden de que sus tropas no tuvieran piedad de los soldados escoceses capturados en la célebre batalla de Culloden, que acabó con las ilusiones escocesas de separarse del Reino Unido.

VERSOS UTILIZADOS PARA CANTAR FLOR, ENVIDO Y TRUCO

Su utilización no es obligada. Es posible incluso que el jugador prefiera demostrar sus dotes de versificador improvisando otros.

FLOR

Por el río Paraná
venía navegando un piojo
con un hachazo en un ojo
y una *flor* en el ojal.

Para pintar a mi china
no hay pinceles ni pintor,
ni flores en los jardines
comparadas con mi *flor*.

Si este anzuelo no traga
no se aflija, compañero,
que ya vino don Fagoaga
con su *flor* que es lo primero.

En la estancia del querer
no hay animal que se pierda,
ni mujer que sea lerda
con el criollo trovador,
que pa cantarle a una *flor*
se pone a templar la cuerda.

Una morocha que encanta
con sus ojos todo amor,
se acercó a mí con la santa
intención muy sacrosanta
que le cante a usted una *flor*.

Una rubia encantadora
me dijo con gran fervor:
sírvase joven, ahora
para «usté» corté esta *flor*.

El pintor que pintó la luna,
pintó la luna y el sol,
pintó a tu hermana desnuda
y en cada teta una *flor*.

En un pingo parejero
bien montado iba un paisano
cantando un verso pampeano
lleno de gloria y honor.
Se acercó a un jardín florido
y extendiendo férrea mano
cortó del vergel lozano
muy bella y fragante *flor*.

Cierto día mi adorada cariñosa
embriagada de pureza
y de valor,
desprendió de su bata
vaporosa
y prendió de mi pecho
bella *flor*.

CONTRAFLOR

Yo también nací en La Pampa
y enlazando un toro mocho
a usted, paisano, le canto
¡*contraflor*! con treinta y ocho.

¡Véalo! Haciéndose el loco
este viejo domador,
diciendo a «tuítos qu'es» poco
tener una *contraflor*.

Un gaucho me atropelló
con una bonita entrada
y en la primera resbalada
le hice pasar un calor.
El pellejo le ojalé
pues aunque duro le entró
y cantando digo yo:
¡*contraflor* para su flor!

No me asusta el griterío
porque me sobra el valor
por eso «amigaso» mío
acepto su desafío
con mi linda *contraflor*.

Tengo una piba
del pago bien mentada,
tengo un oscuro
que es todo mi primor,
para ella guardo
la dicha más preciada
¡y a usted le ofrezco
mi fuerte *contraflor*!

CONTRAFLOR AL RESTO

El burro no es parejero
y no sirve para correr,
yo también pinto de un palo,
contraflor al resto, che.

El otro día a mi pingo
se le cortó el cabestro,
y al verme pasar un gringo
dijo: ¡*contraflor al resto*!

FLOR Y TRUCO

Aquí me pongo a cantar
porque no encuentro laburo
tengo tres tantos de *flor*
y dos de *truco* seguros.

VERSOS UTILIZADOS PARA CANTAR FLOR, ENVIDO Y TRUCO

Soy nacida en Lobería
y cristianada en Chacabuco,
de nombre me han puesto *flor*
y por apellido *truco*.

ENVIDO

«Pa» el amor está entendido,
no llevo cuentas atrasadas,
apenas dicen *envido*
les doy la falta sin nada.

Cuando vine de La Pampa
«traíba» un lazo retorcido;
con él enlacé tres cartas
y con dos le digo: *envido*.

Si tiene fe en la carrera
y cree verme vencido,
no recule en la primera
aceptando como quiera
mi más iracundo *envido*.

REAL ENVIDO

No piense en un descuido
si no es «pa» tanto la cosa,
yo le digo *real envido*
que es lo «mesmo»
que olorosa.

Con su boquita de grana
y su pelo renegrido,
no envidia a la mañana
este hermoso *real envido*.

Cortando ramas la vi
el otro día a mi novia
me acerqué y le dije así:
¿está por formar el nido?
Mas ella, que es muy ligera,
y no se pisa las cuartas
me respondió sobre el pucho:
lo que formé es *real envido*.

TRES REALES ENVIDO

Yo no sé lo que pasa, no lo sé,
siento mi alma
y mi corazón transido
para matar esa pena
«aceptemé»
si le place,
a los *tres reales envido*.

FALTA ENVIDO

Una vez una paloma
ofreció darme su nido,
y yo creyendo una broma
no le eché la *falta envido*.

En forma supe orejear
las cartas que ha repartido,
pudiendo en ellas formar
algo que me hace aceptar
con *falta envido*.

ENVIDO Y TRUCO

El otro día jugaba
con el viejo Salvador;
vuelta a vuelta *envido*
y truco,
¡pucha, viejo ligador!

TRUCO

El gaucho de nuestras pampas
peleaba con trabuco,
yo peleo con tres cartas
porque estoy jugando
al *truco*.

Una carrera corrieron
el sapo y la comadreja,
y el sapo al aventajarla
le dijo: *truco*, en la oreja.

Yo no le temo al más tauro
cantando con mi trabuco,
así que salga el centauro
que ha de agarrar a mi *truco*.

Como que soy buen jinete
y para el salto macuco,
nadie me puede, ¡gran siete!
pues sin ningún firulete
a todos les digo: ¡*Truco*!

Tengo una novia sonriente
que me ama con hidalguía,
al par que la perseguía
degenerado un eunuco.
Pero ella que es cariñosa,
que es muy noble y
bondadosa,
le enseñó un día una cosa
que incitaba para el *truco*...

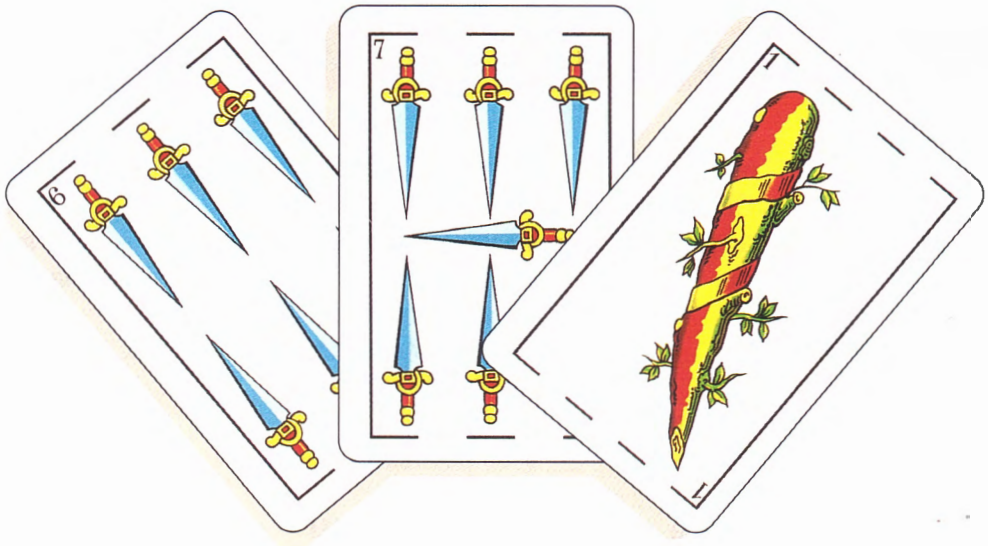
RETRUCO

Ayer estuve en un baile
de un llamado Mameluco,
donde zapateaba un fraile
que dijo: ¡Quiero, *retruco*!

La china de mis amores
me hizo ver un... bello cuco...
al que yo lleno de ardores
le dije: ¡Quiero! ¡*Retruco*!

Mi china que no se enreda
ni le teme a ningún cuco,
me dice con voz muy queda:
no le «aflojés» Espronceda
«decile», quiero ¡*retruco*!

El envido más alto vale 33 tantos y se compone con el seis y el siete de un mismo palo.



ce *pido flor*. Si el retado la tenía, el equipo retador recibe 3 tantos, más todos los tantos de la mano contraria; si muestra dos cartas de distinto palo, que hacen imposible la flor, el equipo retado se anota 3 o 4 tantos.

ENVIDO

Si se tienen dos cartas del mismo palo, la mano vale la suma de los índices de estas dos cartas más 20 puntos; si las tres cartas son de distinto palo, el valor de la mano es el de la carta más alta. Por ello, el envido más alto vale 33 tantos y es el de la mano que cuenta con el seis y siete del mismo palo, mientras que el menor es el de la que tiene tres cartas negras de tres palos distintos, que vale 0 puntos (si dos de las figuras son del mismo palo, la mano vale entonces 20 puntos).

En caso de que un jugador tuviera flor y por no haberla cantado jugara envido, el valor de su envido sería de 20 puntos más el valor de sus dos cartas más altas.

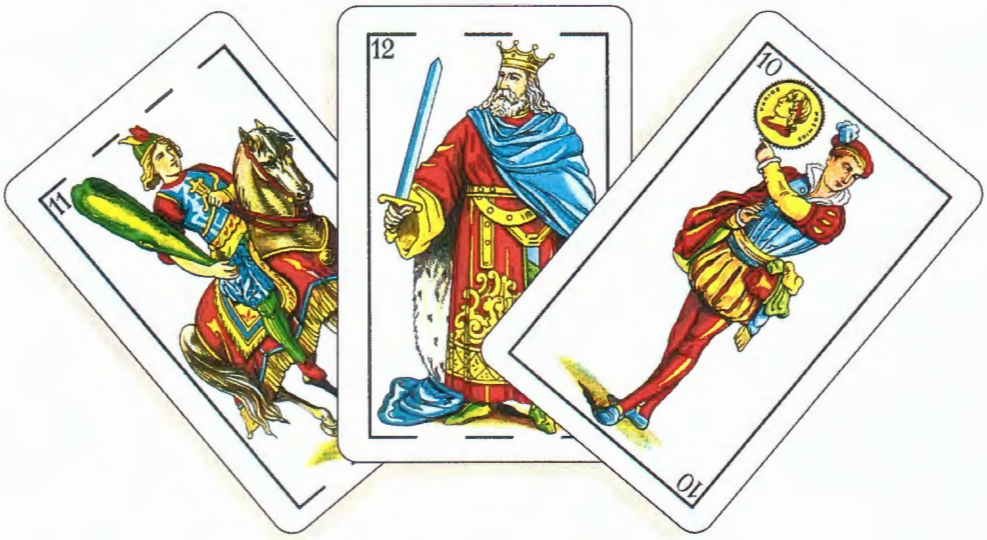
Cualquier jugador tiene la posibilidad de contestar a las propuestas de envido. Tanto los envites como las respuestas comprometen a todo el bando en el cual juega el que los hizo. No se puede echar envido después de jugada la primera carta o después de haber querido el truco. Si un jugador grita truco antes de que un miembro del otro bando haya dicho envido, puede contestar al envido contrario, y después de terminado el envido, hay que contestar el truco anterior.

Para cantar el envido puede decirse:

- *Envido*: equivale a 2 tantos.
- *Real envido*: equivale a 3 tantos.
- *Falta envido:* equivale al número de tantos necesarios para que el bando que va por delante gane el chico o el juego. Algunos jugadores apuestan a que el bando ganador lo será también de la partida, aunque vaya por detrás en el tanteo.

Después de que un equipo ha echado envido o real envido, el otro equipo tiene cinco posibles respuestas, que son las siguientes:

- *Quiero*: se acepta la voz anterior y queda cerrado lo propuesto.
- *Envido*: se sube otros 2 tantos.
- *Real envido*: se sube otros 3 tantos.
- *Falta envido*.
- *No quiero*: se cierra el envido sin que nadie deba declarar el envido que tiene. Si el *no quiero* contesta al primer envite del equipo que la



El envido de menor valor, que vale 0 puntos, es el formado por tres cartas negras de distinto palo.

había echado, éste gana 1 tanto; si había otros revires, el equipo al que le ha sido rechazada la última proposición gana los tantos «queridos» hasta ese momento. Si un equipo dice real envido o incluso falta envido y el otro contesta *no quiero,* el primer equipo gana 1 tanto. En cambio, si el primer equipo echa real envido y el otro responde falta envido, y si el primero contestara *no quiero*, el segundo ganaría 3 tantos.

Si se responde *envido* o *real envido* a una de estas dos apuestas, las nuevas respuestas son las cinco anteriores, y el valor de los envites va subiendo sucesivamente, hasta que uno de los dos diga *quiero* o *no quiero*; cualquiera de estas dos últimas voces cierra las apuestas de envido. Si los envites terminan con la voz *no quiero*, el otro equipo gana automáticamente las cantidades aceptadas hasta ese momento, independientemente de quién tuviera la mejor combinación de envido.

Concluidos los envites, los jugadores anuncian el valor de su jugada. Cuando un jugador tiene una jugada peor que otra declarada, no es necesario que cante la suya, basta que diga *son buenas*. El envido ganador es el que tiene mayor valor en puntos; en caso de igualdad gana el mano (es decir, entre dos jugadores que tienen los mismos puntos de envido gana el que se encuentra primero en esa ronda).

El ganador del envido debe mostrar sus cartas antes de anotarse los puntos. Si se hubiera equivocado al cantar el valor ganaría el equipo contrario, aunque tuviera un valor inferior.

EL TRUCO

El truco es la parte del juego que consiste en ganar las manos en base al *orden* de los valores individuales de las cartas. Cada juego parcial (mano) se compone de tres bazas. Para ganar el truco hay que ganar dos de ellas; si en la primera se empata, hay que ganar la siguiente. Cada jugador puede jugar una cualquiera de sus cartas y cada baza la gana la carta más alta; en la primera baza, juega la primera carta el mano; en la segunda y en la tercera, sale el que ha ganado la anterior. Si la primera resultó empatada vuelve a iniciar la segunda el mano.

Cuando más de uno juega la carta mayor, ganan si son del mismo

bando, y si son contrarios, empatan (*baza parda*). Las bazas no se recogen sino que se dejan, boca arriba, delante del que las ha jugado.

Si no se echa el truco, gana la mano el equipo que hace dos bazas, que se anota 1 tanto. Si hay un empate, el truco lo gana el bando vencedor en la baza siguiente. Si se empatan las tres bazas, gana el equipo del mano. Si se empata la primera baza y la segunda no, no es necesario jugar la tercera; tampoco es necesario hacerlo si un bando gana las dos primeras bazas, porque entonces ya ha ganado el truco.

Un jugador puede cantar truco en cualquier momento, pero lo usual es hacerlo a partir de la segunda baza. Para ello, basta decir *truco*, con lo que se propone aumentar su valor a 2 tantos.

Cualquier jugador del bando contrario puede contestar y su respuesta obliga a todo su equipo. Las respuestas son *quiero*, para aceptar el aumento de valor, o *no quiero*, con lo que se admite la derrota y la pérdida de 1 tanto.

• *Retruco*. El equipo que ha contestado *quiero* al truco, puede decir *retruco* en cualquier momento para aumentar el valor a 3 tantos. Las respuestas al retruco son las mismas que las del truco: *quiero* para aceptar y *no quiero* para rechazarlo perdiendo 2 tantos.

• *Vale cuatro*. Cuando un equipo ha contestado *quiero* al retruco, puede aumentar la apuesta a 4 tantos diciendo *vale cuatro*. Las respuestas a *vale cuatro* son también *quiero* para aceptar o *no quiero* para reconocer que se pierde el truco, en cuyo caso el otro equipo se anota 3 tantos. *Vale cuatro* es la apuesta más alta del truco. Ya no se puede seguir apostando y sólo queda terminar de jugar las cartas para conocer el bando ganador.

Cada uno de los cantos debe aceptarse explícitamente con la palabra *quiero* y sólo después puede «retrucarse».

• *Carta jugada*. Es la que se ha colocado sobre la mesa boca arriba en toda su extensión. Una vez que una carta está jugada ya no se puede retirar.

• *Irse a baraja o al mazo*. Significa tirar las cartas, boca abajo, junto al mazo sobrante del reparto y retirarse del juego.

Si en un bando un jugador se va a baraja y el otro no, éste queda solo en el juego defendiendo con sus cartas la suerte del equipo. Si los dos jugadores de un bando se van a baraja y no se ha gritado o cantado truco, el otro bando cobra 1 tanto.

EL TANTEO Y LA CONTABILIDAD

Lo corriente es que las partidas de truco se jueguen a 30 tantos. Los primeros 15 se denominan malos y los siguientes, buenos.

La contabilidad la lleva uno de los jugadores de cada equipo, que recoge los tantos obtenidos al final de cada juego parcial o mano. En los campeonatos, el tanteo lo lleva un juez árbitro o un jugador cualquiera. Cuando un bando consigue los 15 malos y se anotan utilizando porotos, fichas o piedras, los devuelve para iniciar desde cero la cuenta de los buenos.

SEÑAS Y EXPRESIONES

Hay que tener en cuenta que las señas para informar a los compañeros también pueden observarlas los contrarios.

Por otra parte, es muy importante cuidar el lenguaje utilizado durante el juego, en especial si se trata de expresiones reservadas, como *quiero* y *no quiero*, que aunque se usen al margen de la partida en sí pueden interpretarse como parte de la misma y obligan. Es conveniente insistir en el hecho de que las expresiones reservadas de todo tipo *obligan*, por lo que si alguien menciona la palabra *flor*, está obligado a tenerla (y si no la tiene pierde los tantos de la mano). También si alguien dice *truco* al principio, equivocándose porque se refiere al juego en general, pierde la posibilidad de decir *flor* o *envido*, por considerarse que ya ha iniciado las jugadas de truco; se le puede responder, por ejemplo, *flor y quiero retruco*.

También se emplean ciertas expresiones que se prestan a menudo a discusión. Tratándose de campeonatos las expresiones valederas son las siguientes:

Envido mi flor: vale lo primero, o sea el envido.

Envido mi truco: valen las dos expresiones.

Envido envido: dicho por un mismo jugador vale por un envido simple.

Envido mi falta envido: vale como envido simple.

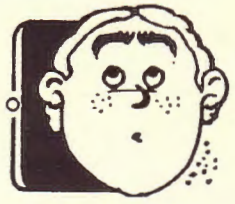
No hay flor sin truco: en campeonatos significa las dos cosas cuando no se han jugado cartas. Las palabras «no hay» no niegan el canto, ya que para estos casos existe la expresión *sin ley*, que significa sin flor. Sólo en las partidas comunes se la interpreta como negación de flor y si echado el truco. Si se ha jugado alguna carta sólo vale el truco.

No quiero ser cobarde, ¡quiero!: la negación se realiza en la primera parte y el «quiero» final no tiene valor.

En el envido, las proposiciones deben cerrarse con las expresiones *quiero* o *no quiero*, pero en el caso de que se «suba», ello implica la

SEÑAS Y EXPRESIONES

Es posible señalar a los compañeros las cartas que se tienen. Tales señas pueden variar de un lugar a otro y está permitido que los jugadores elaboren su propio código, pero hay algunas muy frecuentes:



- *As de espadas*: levantar las cejas.

- *As de bastos*: guiñar un ojo.
- *Siete de espadas:* mover los labios hacia la derecha.
- *Siete de oros*: mover los labios hacia la izquierda (algunos jugadores no distinguen entre este siete y el de espadas y señalan cualquiera de los dos moviendo los labios hacia uno u otro lado).

- *Cualquier tres*: morder el labio inferior.
- *Cualquier dos*: fruncir los labios hacia adelante, como al besar.

- *As de oros o as de copas*: abrir un poco la boca, como al decir «¡oh!».
- *Malas cartas*: cerrar los ojos.

- *Buenas cartas para envido*: inclinar la cabeza hacia un lado o hacia adelante.

aceptación de las anteriores. En la flor y en el truco las condiciones son distintas. A una flor se contesta con otra o se dice *es buena* (y también *no tengo*) si no se tiene nada. En el truco no puede retrucarse sin haber manifestado antes claramente que se aceptaba la anterior diciendo *quiero*. En los cantos o apuestas quedan prohibidos los diminutivos y los términos que se presten a equívoco: «quieto», «quiebro», «trulo», «florcita», etc. En campeonatos cualquier forma equívoca se tomará como una proposición de juego.

En los casos en que se haga un desafío doble, si se acepta o rechaza en su totalidad bastará con decir *quiero* o *no quiero*. Si únicamente se acepta una parte hay que decir primero que se pasa de la otra parte, ya que si no quedarían aceptadas las dos (*paso y quiero*, *quiero y paso*).

INICIO DEL JUEGO

Antes de iniciar la partida se determina, normalmente por sorteo, qué jugador será el primero en dar las cartas. Todo el juego del truco se realiza en sentido contrario al de las agujas del reloj.

El jugador a la derecha del dador es el *mano* y cuenta con ciertas preferencias en el juego (por ejemplo, en caso de empate gana el mano), además de ser el primero en jugar. El último jugador de cada bando es el *pie*, que suele actuar como capitán y estratega del equipo. El dador baraja las cartas y da a cortar el mazo al contrario situado a su izquierda. No está permitido que corte cualquier otro jugador, ni que se haga más de un corte en el mazo, aunque sí que se golpee el mazo sin hacer corte alguno. Al cortar no pueden dejarse menos de tres cartas en cada parte del corte

Después, el dador reparte tres cartas a cada jugador, de una en una y empezando por la derecha. Si una de las cartas cae boca arriba, el que la recibe así puede elegir entre quedarse con ella o exigir un nuevo reparto. La costumbre de algunos jugadores de disponer que tal elección dependa del mano debe evitarse.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador estudia las posibilidades que ofrecen sus cartas y, si tiene flor o un buen envido, lo comunicará por señas a su compañero o compañeros, al tiempo que observa las de los otros jugadores.

Empieza a jugar el mano, que puede cantar flor si la tiene, apostar a envido o jugar una de sus cartas; independientemente de lo que haga, cada jugador en su turno tiene esas tres opciones hasta que juega una carta, ya que en este caso se empieza a jugar el truco y ya no se admite que se cante flor o envido, aunque sí responder a esos cantos.

Resueltos los envites, se juegan las cartas para conocer al ganador del truco.

Tras finalizar éste, se procede a la anotación de la mano. Durante el juego, se dice que un jugador o un bando va *a la pesca* cuando guarda silencio a la espera de que los contrarios sean los primeros en tocar o trucar para entonces responderles.

EL TRUCO URUGUAYO

Son muchas las variantes que se juegan del truco. Algunas son ligeras diferencias en la interpretación del reglamento y en las voces autorizadas en el juego. Por su importancia, ya que incluye variaciones esenciales en algunos aspectos del juego, destaca el truco que se juega en Uruguay.

GENERALIDADES

Sólo se juega entre dos (partida «mano a mano»), cuatro o seis jugadores. Las partidas («el partido») se juegan a tres chicos de 40 tantos y las gana el jugador o equipo que gana dos chicos (naturalmente, en este caso la primera mitad de «malos» y la segunda de «buenos» son de 20 tantos cada una). El corte de cartas por el jugador de la izquierda del dador se hará con una sola mano y sin levantar el mazo de la mesa. El alce podrá ser tanto de una carta como de treinta y nueve o cualquier otra cantidad de cartas comprendida entre estas dos. El dador reparte de una en una las cartas superiores del mazo (cartas de la «boca»), tres a cada jugador, de derecha a izquierda. Cuando cada jugador tiene tres cartas, el dador levantará la siguiente carta de la boca y la colocará sobre la mesa. Sobre parte de ella colocará el resto del mazo que ha quedado sin repartir. Esta carta se llama «la muestra» e introduce una especie de palo de triunfo, es decir, que unas cartas aumentan su valor por ser del mismo palo que la de muestra; el valor de estas cartas es superior, incluso, al de las cartas bravas. Se llama *falta* a la cantidad de tantos que restan al jugador o equipo que lleva ventaja para completar el chico en disputa.

CLASIFICACIÓN DE LAS CARTAS

(para el truco)

Para la disputa de las bazas o manos del truco, las cartas se dividen en cuatro categorías (tanto en estas categorías como dentro de ellas las cartas se indican de mayor a menor valor, por lo que la citada en primer lugar es la de más valor y la de menos la última; las cartas citadas tienen menos valor que las que las preceden y más que las citadas después). Estas categorías son:1) *Piezas.* El dos, el cuatro, el cinco, el caballo (el «perico») y la sota (la «perica») del palo de la muestra. Cuando la muestra es alguna de estas cartas, el rey del mismo palo la sustituye como pieza (es decir, que el valor de este rey no será fijo sino que dependerá de la pieza a la que sustituya). 2) *Matas.* Son las cartas bravas: el as de espadas (la «espadilla»), el as de bastos (el «bastillo»), el siete de espadas y el siete de oros. 3) *Fíos.* Son los treses, los doses que no son pieza y los ases que no son matas (el as de oros y el as de copas). 4) *Cartas comunes.* Son el resto de las cartas. Se dividen a su vez en: a) *negras:* los reyes, los caballos y las sotas que no son piezas; b) *blancas:* los sietes que no son matas (el de copas y el de bastos, ambos del mismo valor), los seises y los cincos y los cuatros que no sean piezas. Entre cartas del mismo valor gana la del jugador que es mano o está más cerca de este (recuérdese que el jugador mano es el que sale en cada baza y que en la segunda y tercera bazas es el que ha ganado la anterior).

VALOR DE LAS CARTAS

(para la flor y el envido)

Las cartas negras valen 0 puntos y el resto de cartas valen los puntos señalados en su índice, excepto las piezas que tienen los valores siguientes:

- el dos vale 30 puntos;
- el cuatro vale 29 puntos;
- el cinco vale 28 puntos;
- el perico y la perica valen 27 puntos cada una.

EL PUNTO DE LAS CARTAS DEL JUGADOR

El valor del punto dependerá de si el juego es con flores o no.

a) *Juego con flores:*

- con tres piezas: al valor de cualquiera de ellas se le agrega lo que exceda de 20 del valor de las otras piezas (máximo 47);

• con dos piezas: al valor de una pieza se le agrega lo que exceda de 20 el valor de la otra; a este resultado se le añade el valor de la tercera carta;
• con una pieza: a su valor se le agrega el valor de las otras dos cartas;
• sin piezas: se añade 20 al valor total de las tres cartas.
b) *Juego sin flores.*
• con una pieza: se añade al valor de ésta el de la carta más alta;
• sin pieza: si hay dos cartas del mismo palo, se añade 20 a la suma de su valor; si las tres cartas son de distinto palo, se toma el valor de la más alta.

FLOR

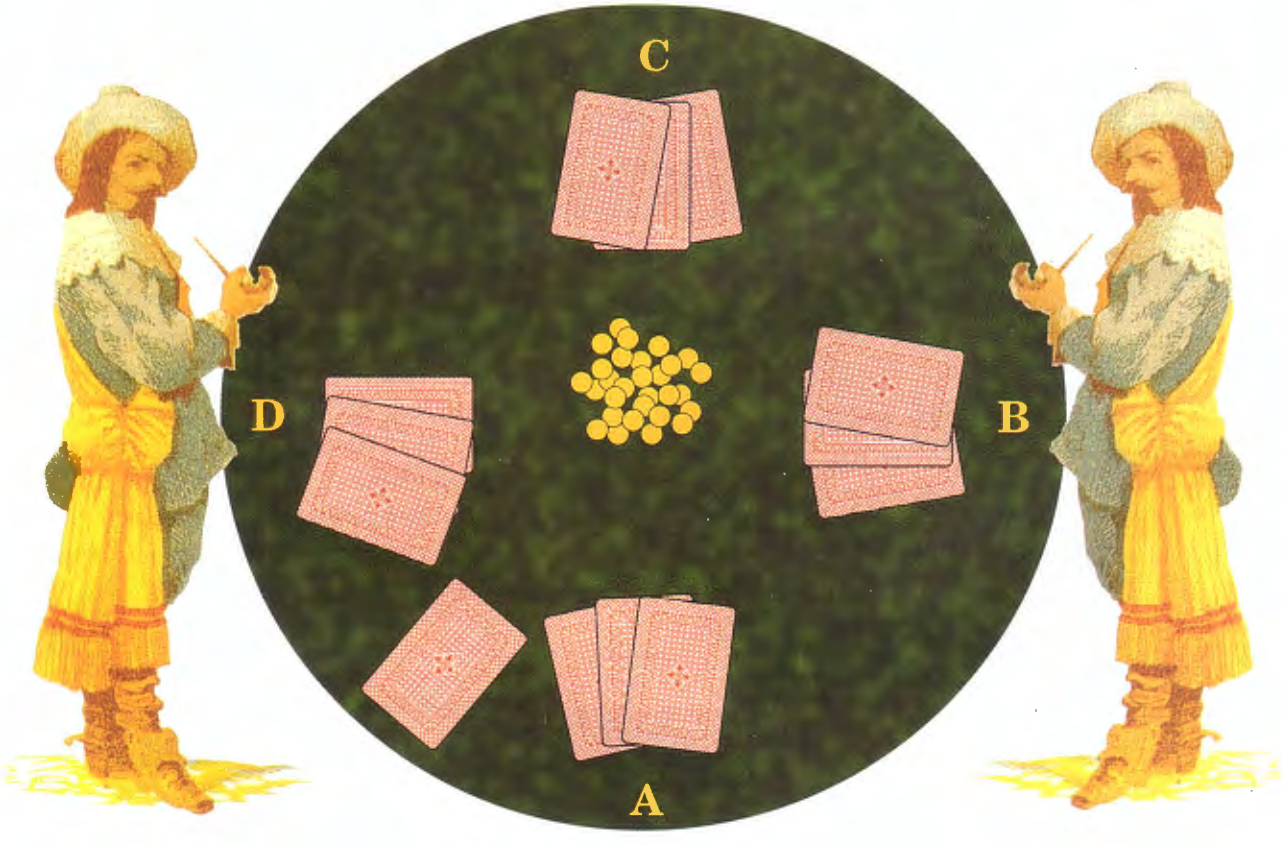
Además de la flor corriente formada por tres cartas del mismo palo en la mano de un jugador, también puede formarse flor si un jugador tiene una, dos o tres piezas que sustituyan a las cartas del palo. Es decir, una flor puede estar formada por:
• tres piezas;
• dos piezas y una carta cualquiera;
• una pieza y dos cartas del mismo palo;
• tres cartas del mismo palo.
Es obligado cantar flor. Esto se hace diciendo claramente la palabra *flor*; no valdrán derivados ni otras palabras que contengan la sílaba flor entre sus letras. Si no se canta correctamente la flor, se está negando. También se niega la flor si se usan partículas negativas delante de esa palabra. Hay que cantar la flor antes de empezar a jugar.
Por tanto, niegan la flor los que antes de cantarla:
• juegan una carta;
• cantan envido o truco;
• contestan «quiero» o «no quiero» al envido de un contrario;
• dicen «paso», se van a baraja o se tienden;
• no la muestran para acreditarla en caso de haber ganado. Las flores sólo se disputan entre los adversarios que las tienen. Si sólo un equipo ha cantado flor o su envite no ha sido aceptado, sólo cobra el valor de sus flores; para cobrar las del adversario debe haber una contraflor por parte de éste. «Resto» equivale a falta, pero sólo se usa en la flor.

LAS APUESTAS A ENVIDO

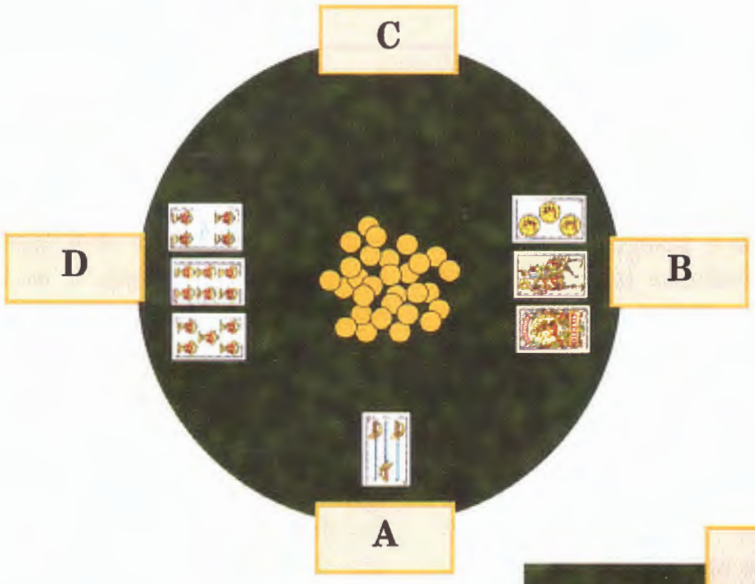
Para envidar es imprescindible usar la palabra *envido*. Envido significa apostar dos tantos al ganador, si es aceptado. Cualquier otra cantidad que se quiera apostar debe indicarse claramente antes de la palabra envido: cuatro envido, diez envido. Sólo se puede envidar hasta la falta, excepto cuando la partida es mano a mano, ya que en este caso el límite del envido se fija en 10 tantos. Real envido equivale a 3 tantos y si se le antepone alguna cifra, la apuesta es el valor de esta cifra multiplicada por tres. Por los envites no aceptados se cobra 1 tanto si es el primero, o los tantos aceptados hasta el momento en que fueron no queridos. Todos los envites deben aceptarse claramente con un *quiero* o un revire o bien rechazarse con un *no quiero*.

PARTIDA COMENTADA

En las figuras siguientes se comentan los diversos pasos de una partida de truco.
Se reparten tres veces las cartas y en cada una de ellas se juegan los diversos lances hasta su resolución con el cobro de los porotos o piezas marcadoras de los tantos.
En cada caso se comentan las incidencias del juego y las opciones tomadas por cada uno de los jugadores.
En el juego del truco, como sucede con otros juegos de envite, como el poker o el mus, es tan importante la actitud del jugador como las cartas que le correspondan. Un jugador timorato e inseguro tenderá a minusvalorar las cartas que le han dado y a considerar siempre que los contrarios –a poco que abran la boca para apostar– cuentan con todas las cartas que pueden ganarle. Los jugadores optimistas juegan de un modo totalmente opuesto: por una parte consideran que su mano es mejor de lo que realmente es (calculándola en función de los porcentajes de manos mejores y manos peores que pueden darse); por otra parte, tienen tendencia a menospreciar el juego del contrario y dan por descontado que supondrá excesivo mala suerte que el contrario tuviera justamente esa carta que les haría perder. Entre los dos extremos se encuentra el perfil del buen jugador de truco.

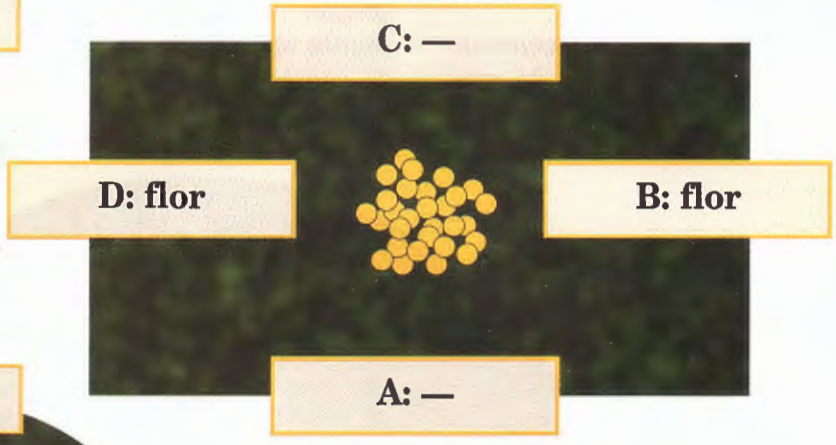


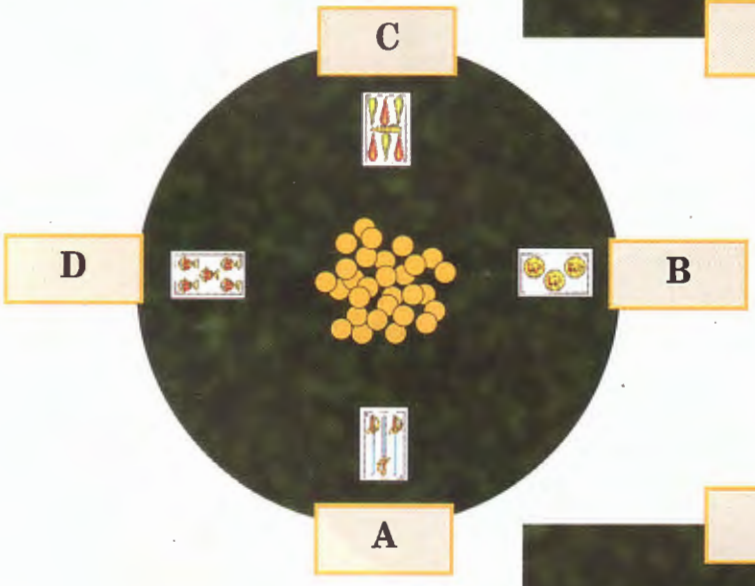
1 El juego del truco se inicia con el reparto de tres cartas a cada jugador. Antes de dar las cartas, el dador –D en este caso– las ha dado a cortar a C, que es el jugador anterior. A continuación ha recogido los dos montones y ha repartido, de una en una, las tres cartas que necesitan los jugadores para la partida de truco, siguiendo el orden del juego que es de derecha a izquierda.



2 A, que no tiene flor, ni interés en echar envido, inicia el truco jugando su tres de espadas. Recuérdese que esta fase anula las anteriores: una flor anula el envido. El juego de las cartas para el truco o una apuesta sobre éste anula el envido (a menos que, naturalmente, ya se hubieran hecho las apuestas sobre dicho lance anterior).

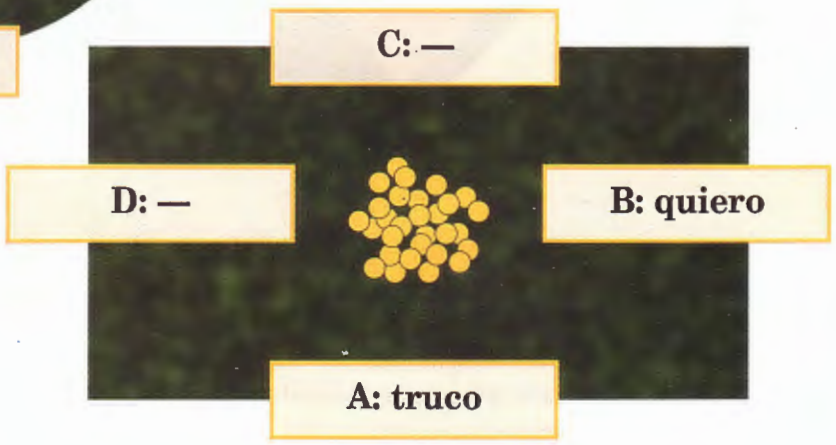
3 Antes de jugar su carta, B anuncia su flor, ya que sus tres cartas son del mismo palo. D también anuncia su flor. Como sólo B y D, que juegan en el mismo bando, tienen flor, ésta no se disputa.

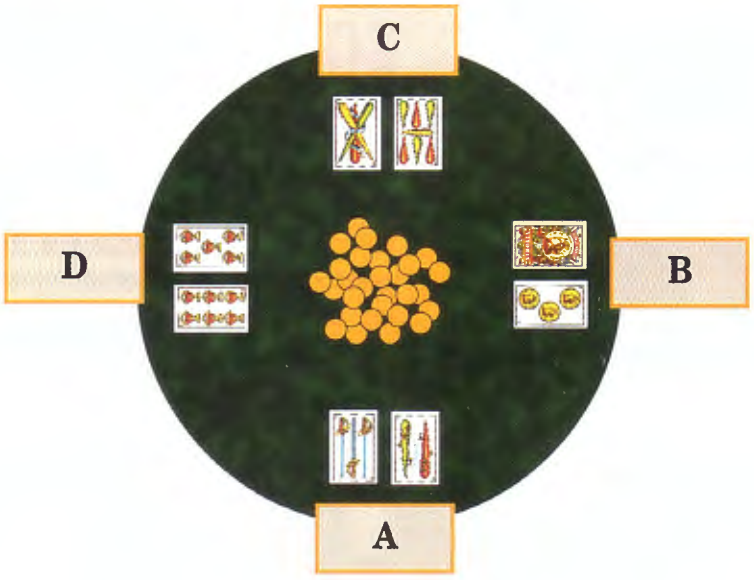




4 Después de los simples cantos de las flores, ya que no se disputan, no hay lugar para el envido y cada jugador pasa a jugar su carta. Como A y B han jugado una carta del mismo valor (treses), se ha «empardado» la baza, es decir ha quedado empatada.

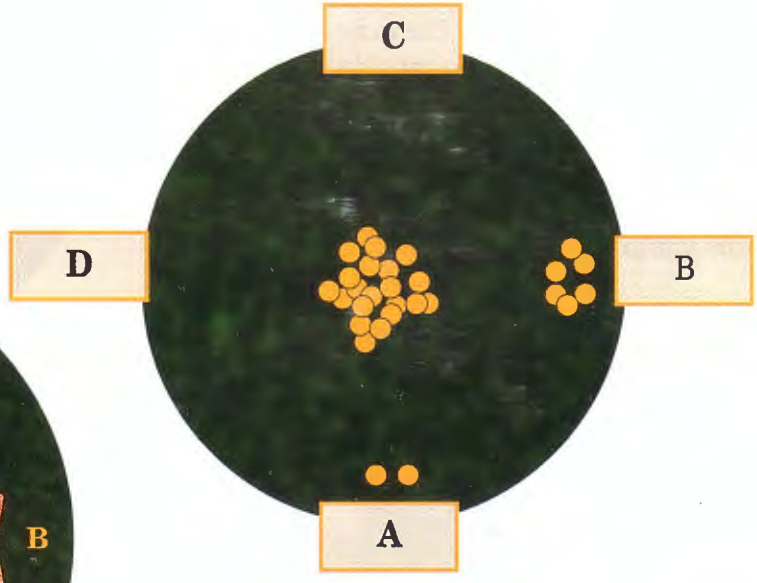
5 A la vista de las cartas jugadas por B y D, todos pueden deducir que la única carta brava con la que pueden contar es el siete de oros (ya que los dos han cantado flor, por lo cual tienen cartas del mismo palo). A grita truco.

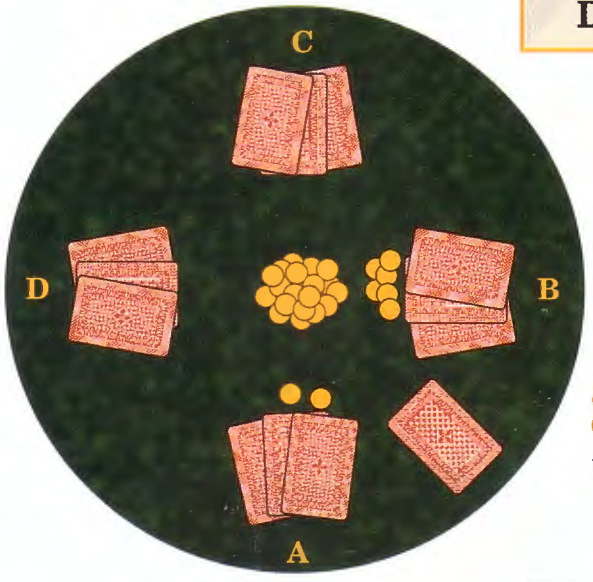




6 Después de serle aceptado el truco, A juega su segunda carta. Como la primera baza está empardada, el bando que gane esta segunda baza ganará el truco y los 2 tantos en juego sin necesidad de jugar la tercera carta, que sólo se jugaría en el caso de que también se empardara (empatara) esta segunda baza.

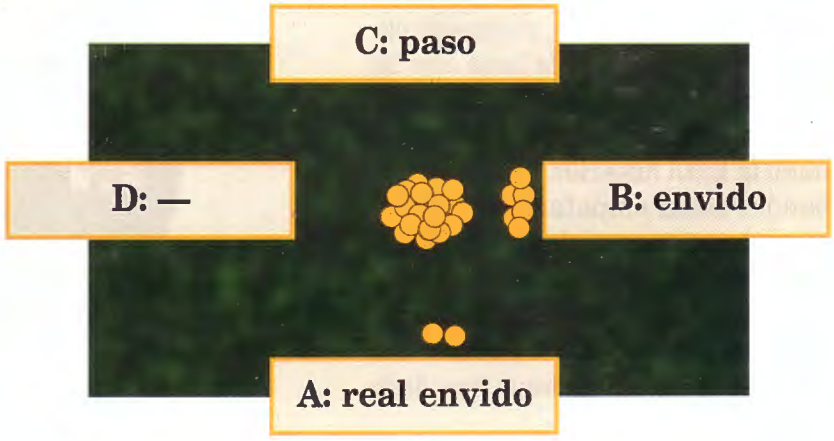
7 Después de que la pareja A-C ha ganado el truco cobra 2 porotos por ello, mientras que la pareja B-D cobra 6 por sus dos flores.

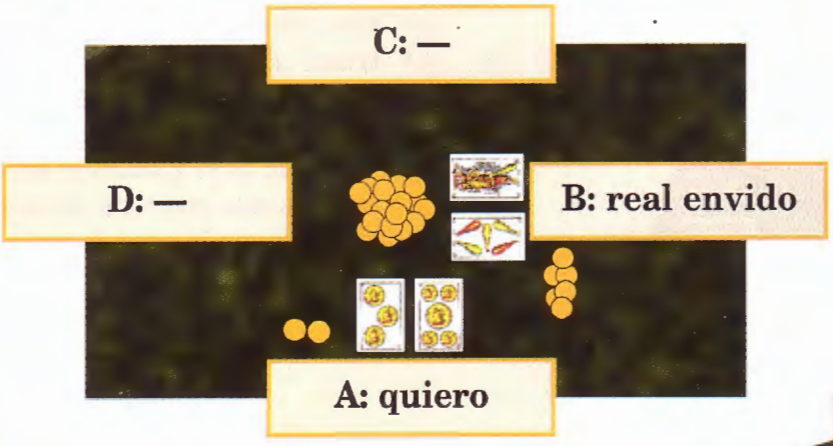




8 A continuación se recogen las cartas, se baraja todo el mazo, se corta y se dan tres nuevas cartas a cada jugador para una nueva ronda del juego.

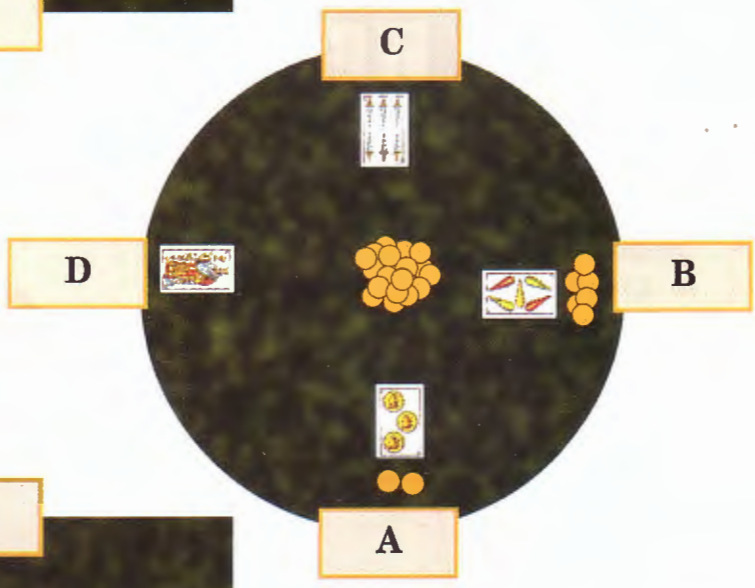
9 Bempieza cantando envido en esta segunda mano, lo cual significa que no tiene flor (las tres cartas del mismo palo). El resto de jugadores se limitan a contestar al envido (A lo hace con real envido), lo cual muestra que tampoco tienen flor.

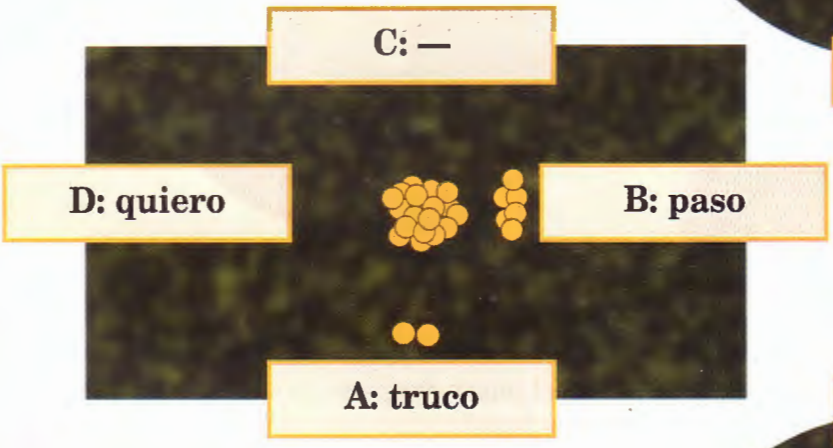




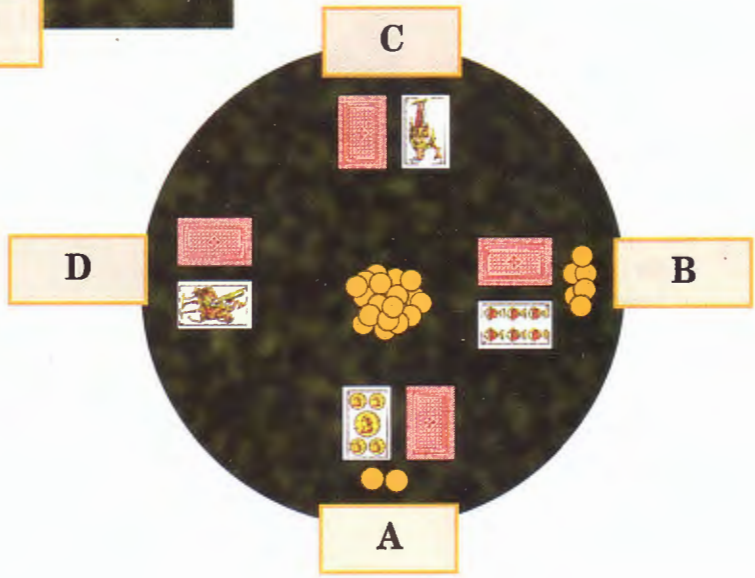
10 B también canta aumentando su apuesta en contestación al aumento de A, en parte por ver si así A se achica y B gana el envido. Pero A no se acobarda y quiere el envite de B, quien canta sus 25 puntos, que son superados por los 28 de A, que muestra su tres y su cinco de oros.

11 Viene ahora el carteo para el truco. Empezando por B, jugador mano, cada jugador muestra una de sus cartas. Como la de más valor es el tres de oros de A, esta carta gana la baza. Ahora, basta con que la pareja A-C gane otra baza para ganar el truco, mientras que la pareja B-D tiene que ganar dos.

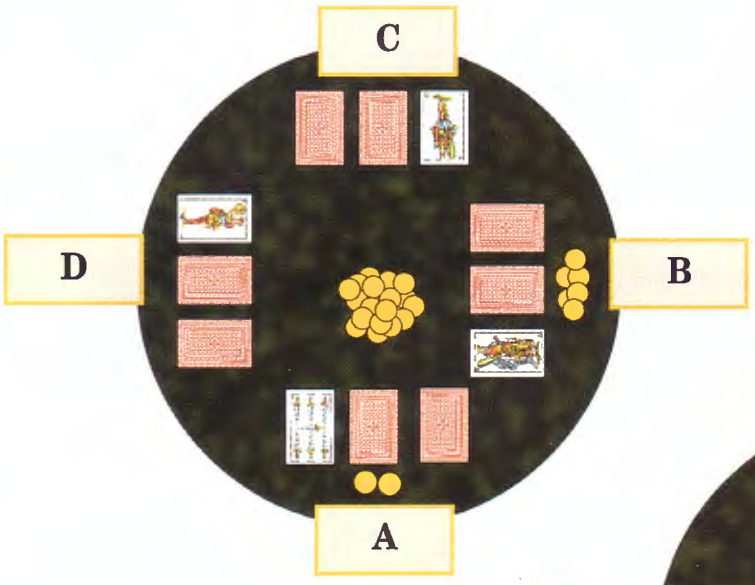




12 La situación y las cartas mostradas por B y D en la baza anterior inducen a A a aumentar la apuesta de truco, que es aceptada por D.

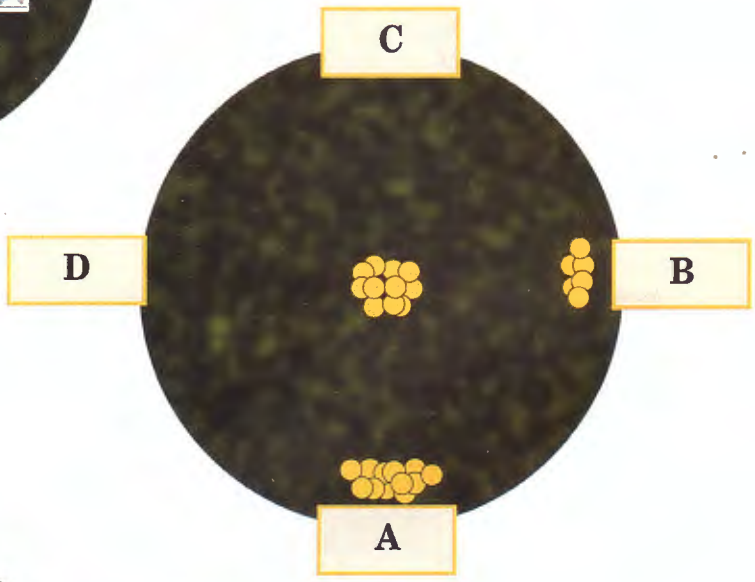


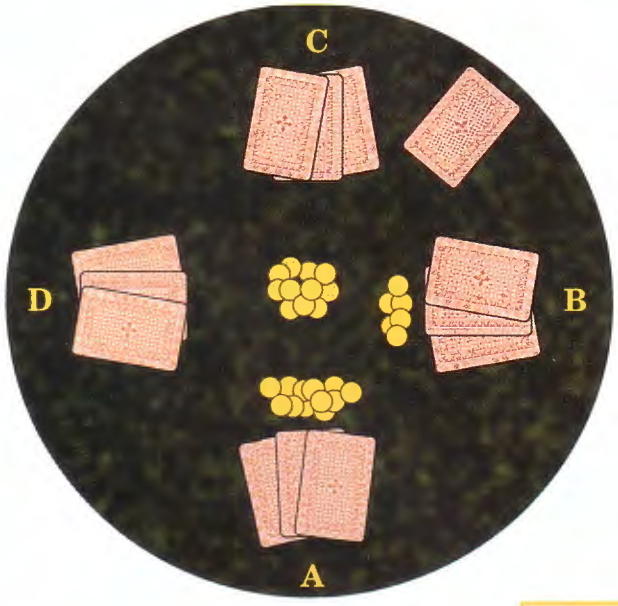
13 Parece que D ha acertado en su decisión, ya que su caballo de bastos gana la baza que ha iniciado A. El jugador A ha sido mano en esta baza por haber ganado la baza anterior. Como los dos bandos están empatados a una baza, la tercera será decisiva. Quien la gane habrá ganado los 2 puntos del truco, a menos que B-D aumenten su valor diciendo «retruco». A-C no pueden retrucar porque han dado la voz de truco.



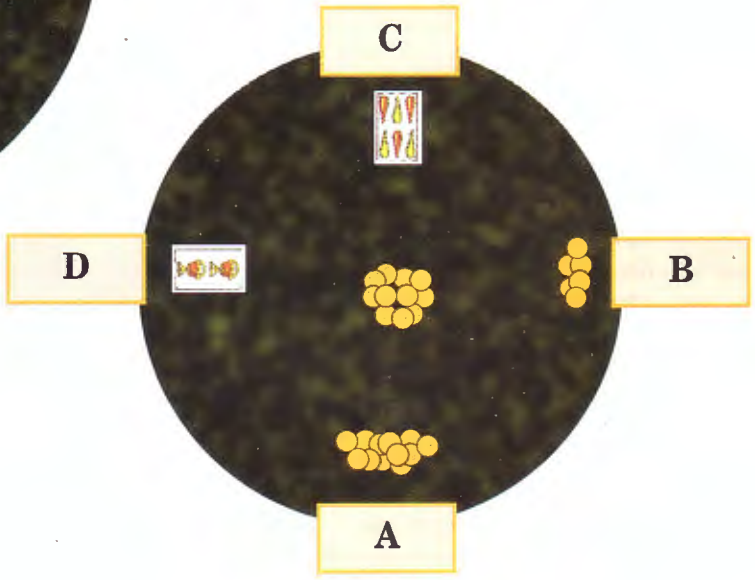
14 Los jugadores echan su tercera y última carta. El siete de espadas de A resulta providencial para ganar la baza frente a las tres cartas negras de los jugadores rivales y de este paso ganar los 2 puntos que estaban en disputa en el truco.

15 Terminado el truco, viene el cobro de los tantos o porotos ganados por cada bando. En este segundo juego parcial, tanto el envido (8 tantos) como el truco (2 tantos) han sido ganados por A-C.



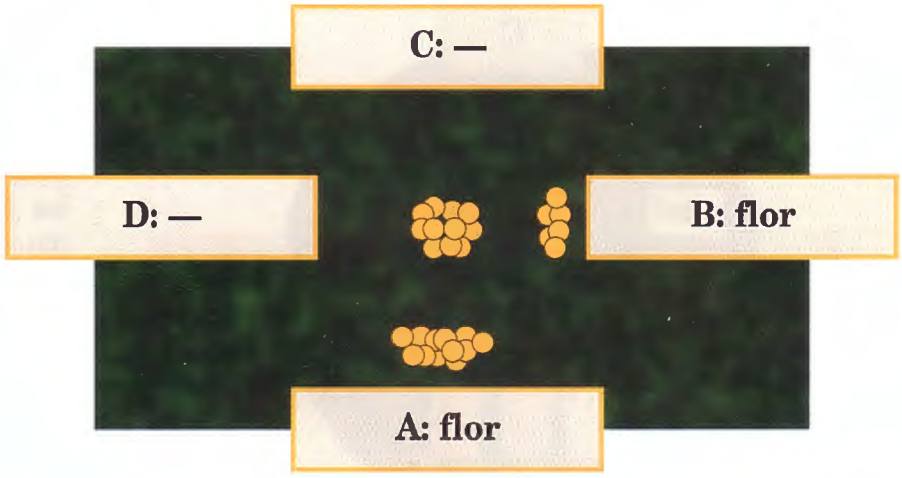


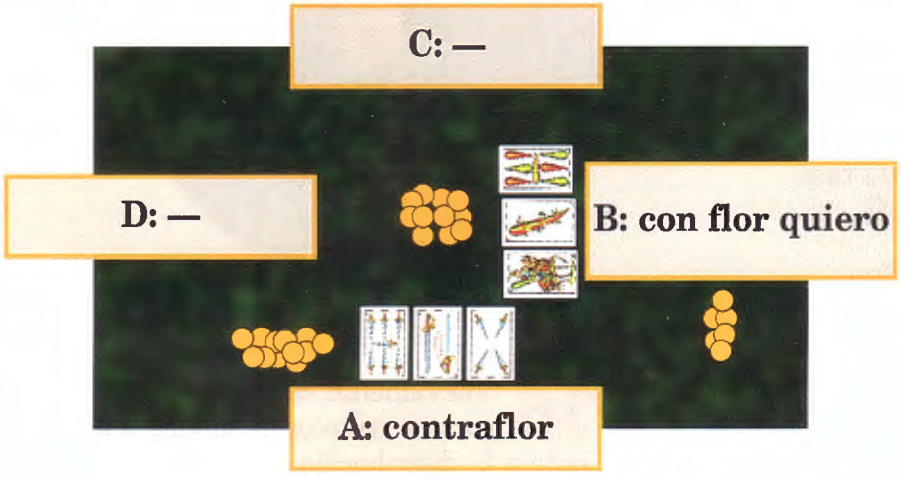
16 Nuevamente, después del cobro de los porotos, se recogen las cartas y se procede a la distribución de tres cartas a cada jugador. En esta ocasión lo hace B, por lo que C será el mano.



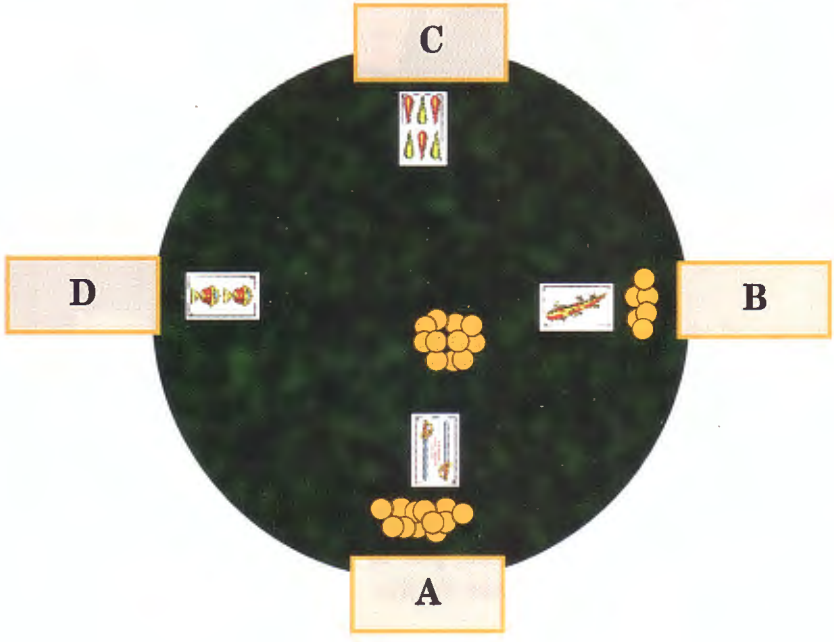
17 C, jugador mano, inicia los lances jugando el seis de bastos, a lo que D reponde jugando su dos de copas. Con estas acciones niegan tener flor (tres cartas del mismo palo) y tampoco muestran interés en apostar a envido, por lo que sus cartas deben de ser de distinto palo.

18 Sin embargo, tanto A como B tienen flor, por lo que, en lugar de jugar la carta de la primera baza, las «cantan». A dice: «Sale el sol, sale la luna / Sale el lucero brillante / Con una *flor* en la oreja / Y un perfume radiante». B dice: «Viniendo de Cala-cala / Pasando por Cala-caquén / Yo vi volar un caiquén / Con una *flor* en el ala.»

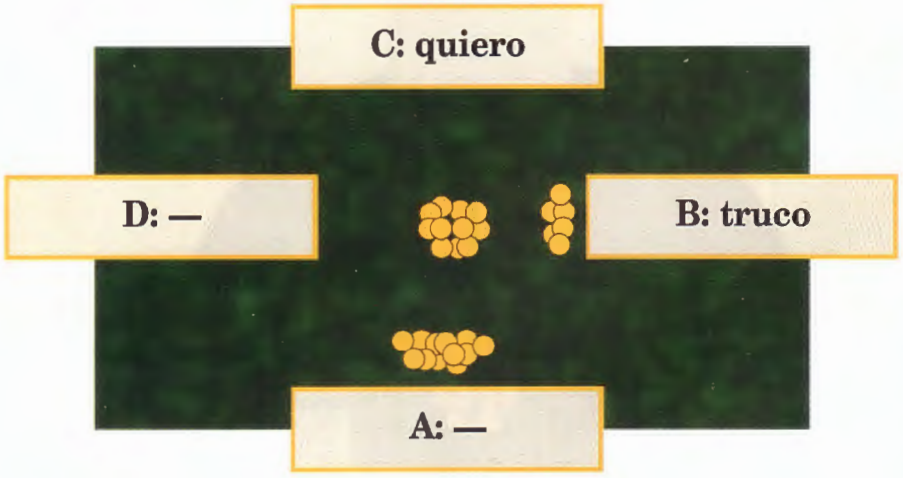




19 A y B se animan, y deciden dar el valor de sus respectivas flores. Para ello A canta «contraflor», que es aceptada por B. Después de haber sido aceptada su apuesta, A dice el valor de su mano: «33», que es contestado con un «son buenas» por B, quien sólo cuenta con 28 puntos en su mano. Para que la victoria de A sea válida, debe mostrar sus cartas a todos los jugadores, quienes tomarán buena nota de ellas para el truco.

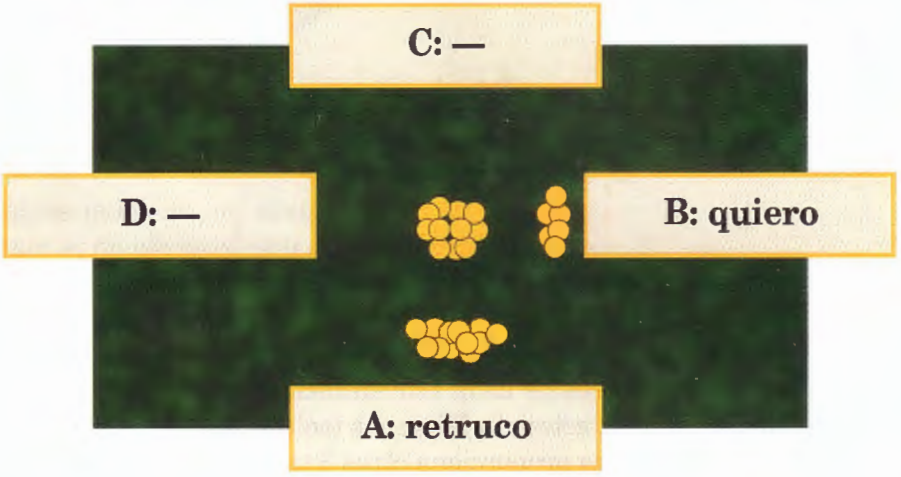


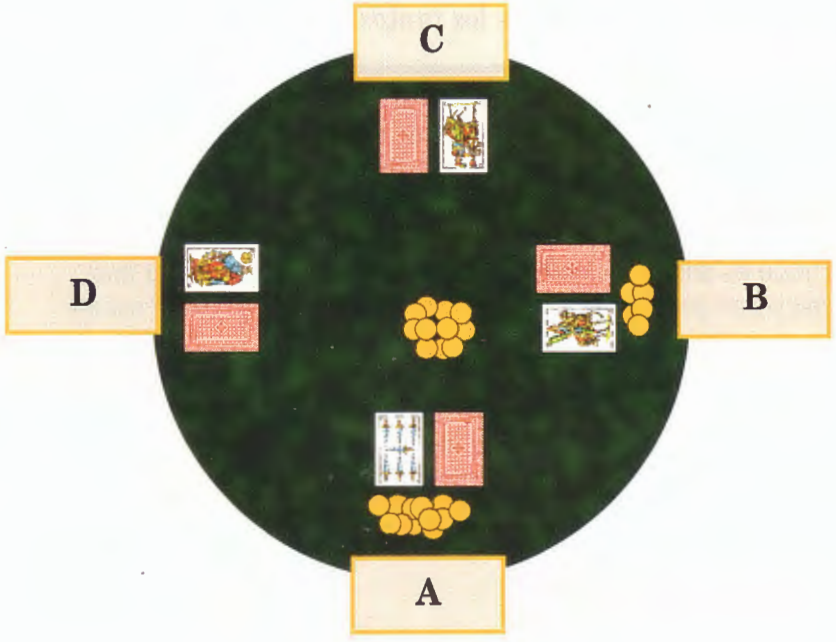
20 Terminada la apuesta de la flor y resuelta ésta (favorablemente para A-C), A y B continúan el juego de la baza que C y D ya iniciaron anteriormente. El as de bastos proporciona la primera baza al equipo B-D, que está a una sola baza de ganar el truco.



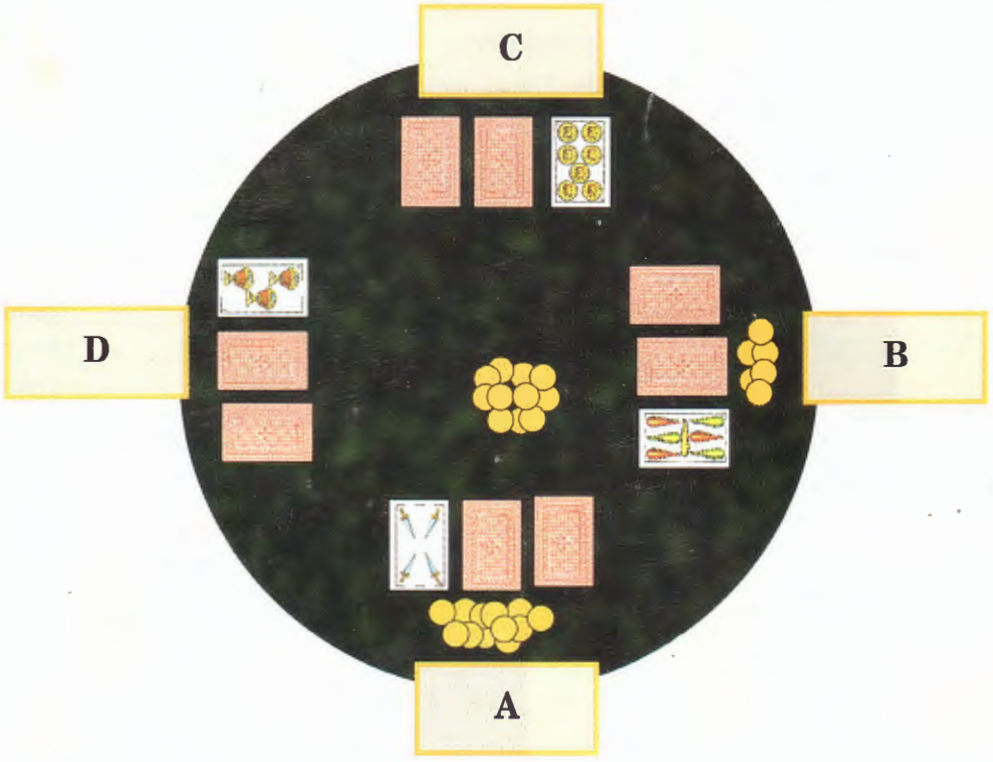
21 B canta truco para aumentar el valor de la apuesta, ya que conoce las cartas de A. La sorpresa le viene por parte de C, que le acepta la apuesta. B ha olvidado que si un jugador de un bando tiene flor, no significa que esas sean las mejores cartas del bando para el truco, ya que para la flor basta con que las cartas sean del mismo palo, aunque su valor sea escaso para el truco.

22 A aprovecha el desconcierto de B para anunciar el «retruco». B acepta la nueva apuesta pues considera que, después de todo, la voz de C también puede ser una voz falsa o farol.





23 Una vez aceptadas las apuestas, se sigue con la segunda carta de los jugadores. La baza es ganada por A con su siete de espadas, por lo que los dos bandos quedan empatados a una baza a la espera de disputar la tercera y definitiva.



24 En la tercera carta ya no valen estrategias. Cada jugador ha de mostrar la carta que le queda en la mano. El ganador de la baza resulta ser C con su siete de oros. La pareja A-C ha ganado esta vez tanto la flor como el truco, por lo que pasa a anotarse los tantos o porotos que le corresponden. Por la contraflor aceptada son 12 tantos (6 de la contraflor y tres de cada flor anunciada), que junto a los 12 malos que tenían se convierten en 9 buenos (sólo le faltan 6 para ganar el primer chico). El truco les proporciona otros 3 tantos, por lo que pasan a tener 12 buenos y quedan sólo a otros 3 de llevarse para su bando el primer chico. Con esta ventaja pueden utilizar estratégicamente a su favor las apuestas de contraflor al resto y falta envido, ya que son pocos los tantos apostados en cada caso.

Contraflor al resto y falta envido, que se juegan sólo por la cantidad de tantos que le falta al equipo que está más cerca de ganar, pueden utilizarse defensivamente si éstos no son demasiados, en especial cuando al otro equipo le faltan muchos para terminar. Durante el truco o juego de las bazas debe recordarse la información obtenida en la flor (si ha habido) y envido.

Una parte esencial del truco es engañar y confundir al contrario, así como lograr que pronuncie las palabras «mágicas» para aceptar o rechazar las apuestas sin darse cuenta de ello.

También se pueden cantar la contraflor al resto, el falta envido y hasta el truco antes de ver las cartas. En dicho caso, el otro equipo debe responder a cada una de estas apuestas antes de que el primero vea sus cartas. Se responde, por ejemplo, *quiero* a la contraflor al resto y *quiero* al truco, y sólo después se ve si los que cantaron tienen o no tienen flor. Estos últimos deben responder *a punto* si no tienen flor, en cuyo caso los adversarios se anotarán 3 tantos por cada flor que posean; si, en cambio, tienen flor, se verá cual es la mayor y se aplicarán las reglas normales de la contraflor al resto. Lo mismo se hace con el falta envido y el truco.